AGORA COM O MELHOR DE GAMEPRO

NINTENDO ■ SUPER NES ■ NES

GAME BOY ■ SUPER FAMICOM ■ ARCADES

GAMEPOWER

SUPER MEGA MAN

Duas versões para SNes!

SNes especial

FORMATION SOCCER 2
O futebol arte

WORLD HEROES
Supera o arcade

SUPER MARIO COLLECTION

PATETA

DE VOLTA PARA O FUTURO

SONIC WINGS

COOL SPOT

SUPER SF2 COM 4 NOVOS LUTADORES

VEM AÍ NINTENDO 64 BITS!!

KIRBY'S PARA NES

GRÁTIS GamePlus
Tudo sobre diversão eletrônica

SETEMBRO 93-Nº 15 CR$ 310,00
15
9 770104 201009

TPC-1

Para Dynavision 2 e 3

TPC-2

Para Mega Drive e Genesis**

TPC-3

Para Phantom System, Hi-Top Game* e Turbo Game**

TPC-4

Para Master System e Atari**

TPC-5

Para SNES e Superfamicom**

TPC-6

Para Nintendo Americano (NES)*

* Marcas registradas de terceiros não representados e sem vínculo comercial com a Dynacom.

A DYNACOM APRESENTA:

ASAS INDOMÁVEIS

Seu game está na mira dos ASAS INDOMÁVEIS DYNACOM, a mais moderna e completa linha de joysticks tipo ASA do mercado. Os TPCs 1, 2, 3, 4, 5 e 6 são as armas ideais para você mandar tudo pelos ares: são firmes e confortáveis com seu design anatômico e têm Turbo ao alcance da mão. Além disso, vêm com mini-manche removível como nos caças americanos. Dá só uma olhadinha!

TPC-1 tem turbo automático (8 tiros por segundo) separado para os botões A, B, A + B e Slow-Motion;
TPC-2 tem turbo automático separado para os botões A, B, e C e Slow-Motion;
TPC-3 tem turbo automático (8 tiros por segundo) separado para os botões A, B e A + B e Slow-Motion;
TPC-4 tem botões A, B e A + B e dois tipos de velocidade turbo: 5 tiros/seg. e 10 tiros/seg.
TPC-5 tem botões A, B, X, Y, R e L e Turbo Total para todos os botões;
TPC-6 tem turbo automático (8 tiros por segundo) separado para os botões A, B e A + B e Slow-Motion.

A partir de agora suas batalhas vão ser coisa de cinema.

DYNACOM
A Dynacom é fera.

GAMEPOWER

CARTA DO EDITOR

Após 15 longos meses lutando sozinhos para divulgar tudo que existe de melhor para o sistema Nintendo, ganhamos um aliado poderoso na semana passada: a própria Nintendo. É a santíssima trindade do videogame: *Gamepower*, Nintendo e *Gamepro*! E pra *Gameplus* não vai nada? Tudo. Neste primeiro número tudo saiu perfeito, como planejado, desde a capa até o expediente. Realidade virtual, arcades, periféricos; são alguns dos assuntos abordados na nova revista. A nossa equipe continua arrasando. Neste número jogos como: *World Heroes*, *Cool Spot*, *Megaman X*, mil coisas. Este mês baixou uma febre de futebol na redação com a vinda de *Formation Soccer 2*, da Human. O pessoal só quer saber da videopelada. Tive que dar um sumiço temporário no cart, até terminar a edição.

SUMÁRIO

SNES

WORLD HEROES	06
FORMATION SOCCER II	08
SONIC WINGS	10
PATETA	12
BACK TO THE FUTURE II	12
MEGA MAN	14
COOL SPOT	16
STREET FIGHTER II TURBO	20
SUPER MARIO COLLECTION	22

NES

POWER DICAS	29
KIRBY	40

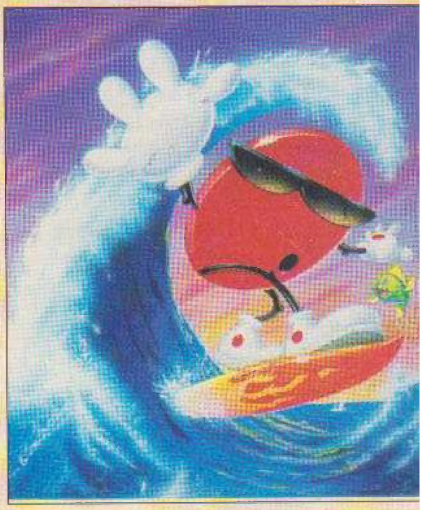
ARCADE

FATAL FURY SPECIAL	34
FIRE SUPLEX	36

E OUTROS

CARTAS	04
FLASH	18
POWER DICAS MARIO	26
POWER DICAS	28
TELAMANIA	30
POWER CLUB	38
BOMBA	42

36 *Emoção pura em* Fire Suplex *para Arcade e Neo Geo*



16 *Quem gosta de som vai adorar a trilha sonora do fantástico* Cool Spot, *para SNes*

26 *Quatro jogos em um no esperadíssimo* Super Mario Collection!

Marjorie Bros atracou-se com *Sonic Wings* até exterminar seu último quinhão de amor à humanidade. Depois brincou com *Pateta* como uma garotinha. Debruçou-se sobre o especial de *Super Mario Collection* com a obsessão dedicada a uma paixão antiga. Continua linda! Os gringos lá da *Gamepro* ficaram enlouquecidos com o visual da moça e estão querendo levá-la para os "States".

Baby Betinho não deu o menor descanso aos adversários durante o mês. Distribuiu porradas a granel. Tava na dele. Dividiu-se entre *World Heroes*, do SNes, *Fatal Fury Special* e *Fire Suplex* , ambos do Neo Geo. Pra ninguém dizer que é volúvel preparou os finais de jogo de *Street Turbo* para esta edição. Mas tudo isto é de menos. Baby anda totalmente maluco, esperando as fotos de *Super Street Fighter* para Arcade. Disse que mês que vem vai detonar todo mundo.

Lord Matias encarnou em *Back to the Future 2*. Mas nada o excitou tanto quanto os campeonatos da redação com *Formation Soccer 2*. Vingou-se do atual técnico, de titulares e reservas da seleção brasileira, fazendo com os dedinhos o que eles deveriam fazer com os pés. Se dependesse dele, a próxima Copa do Mundo era nossa. Deu em todo mundo! Com tanta inspiração, deu uma de editor internacional na matéria "Bomba".

Marcelo Kamikaze é uma figurinha carimbada. Com a delicadeza que lhe é peculiar, agradeceu e elogiou o material enviado pela *Gamepro*. Adorou a versão para Nes de *Kirby* e deu o maior sangue nos campeonatos de futebol da redação. Depois, foi com Lord na entrevista coletiva da Nintendo brasileira. Voltou animadão com o lançamento de Super NES no Brasil e ainda mais com a perspectiva de um console de 64 bits. Não fala em outra coisa.

CARTAS

SNES JÚNIOR

E aí pessoal da ***GP***.
Essa vai para a Marjorie. Queria saber se cartuchos como **Bubsy**, **Waynes World**, **Street** e vários outros são compatíveis com o Snes Júnior.

Leonardo Scussiatto
Caxias do Sul - RS

MB: *Não muda nada, Leonardo. É compatível, sim. As mudanças do SNes para o Jr. são apenas econômicas, ou seja, não vem o cartucho oficial nem o segundo controle. Quanto ao restante trata-se da mesmíssima qualidade!*

PROPOSTA INDECENTE

Tenho algumas perguntas a fazer pro Lord. Segura aí, brother:
1- Quantos Mega tem o cart **Tecmo Super NBA Basketball**.
2- Existe uma versão do **Team USA Basketball** para SNes?
3- Será que dá pra arranjar uma foto da Marjorie, você deve ter uma, não? Bye, mano!

Aroldo Carneiro
Quixeramobim - CE

LM: *Alô galera de Quixera, abração Aroldo. O **Tecmo S NBA Basquete** tem 8 Mega de poder. Para desespero dos fãs do SNes, o jogo **Team USA** só tem para Sega, por enquanto. Agora, este papo da foto da Majô não dá pra engolir. Se acha que vou entregar o jogo assim de bandeja. Quinhentos!*

VULNERÁVEL À PIRATARIA

É verdade que o Super Famicom e o SNes têm uma trava contra pirataria? Eu quero saber se o Game Genie do SNes funciona num Super Famicom? Abração

Gerson Yossio
Campinas -SP

LM: *Não, os piratas entram numa boa tanto num quanto no outro. O SNes americano não aceita cartuchos do S Famicom japonês. O Game Genie do SNes funciona no SF. Very good!*

CONFUSÃO

Fiquei confuso ao consultar três publicações diferentes, sobre a matéria do **SF II Turbo**. Tanto na ***Gamepower*** 13, quanto na ***Supergame*** 24, os nomes dos chefes estão trocados. Já na americana Game Players 6 (mês de junho) o nome dos chefes não estavam. O que acontece?

Paulo D'Andrea
Valinhos - SP

MB: *Acontece que publicamos matéria sobre a versão japonesa. A Game Players optou em trabalhar com a versão americana. Pode verificar num cartucho japonês. Tudo certinho*

VAN GOGH

Acho esta revista muito especial. Parabéns ao editor, é um artista. Gostaria de saber qual o melhor jogo de SNes (sem ser **Street Fighter**) na opinião do manda-chuva.

Marcelo Campos Pereira
Belém - PA

BB: *O patrão agradece o elogio e manda avisar que o preferido no momento (depois do **SF II**, é claro) é o **Star Fox**. Mas não recusa um **Mario Paint** nas horas de folga.*

É CAMPEÃO!?

Hi, Baby
Sou seu maior fã. É verdade que você é campeão mundial de **Street Fighter II**? Gostaria de saber como se dá o Tiger Uppercut no SNes.

Paulo Silveira
Goiânia - GO

BB: *Não conta pra ninguém, mas já dei umas escorregadas e perdi umas partidinhas de **Street**, mas faturei campeonatos internacionais. Agora estou em fase de treinamento para levar o Campeonato Mundial no fim do ano. Podem esperar tranquilos pelo troféu! Para disparar o Tiger Uppercut utilize a sequência: Frente, Baixo, Direcional voltado para o inimigo e Soco.*

ARQUIVO STREET FIGHTER

Eu gostaria de saber como consigo adquirir o livro " Complete File **Street Fighter II** + o CD da trilha sonora do jogo". E quanto custará?

Alessandro Carlos de Souza
Campinas - SP

MK: *O nosso exemplar veio do Japão. Aqui você só encontrará o livro em importadoras, se encontrar. No Japão o preço é estimado entre US$ 30 e US$ 50.*

VAPT VUPT

Qual o melhor jogo de luta do mercado? Existe um jogo mais difícil que **Prince of Persia**?

Carlos Lima da Costa
Belo Horizonte - MG

MK: *Na opinião de nosso especialista é **Street Fighter II Turbo**. Vários, até mesmo para Nes. No SNes, recomendo o **Zelda** e **Pocky and Rocky**.*

O MELHOR CONTROLE

E aí pessoal? É a primeira vez que escrevo pra ***GP*** e esta é a melhor que já li. Tenho um SNes "modelo econômico" (com um controle só e sem fitas). Qual o melhor joystick? Controles com câmera lenta estragam o game? Um abraço.

André Ricoy Dias
São Paulo - SP

MK: *Caro André, aconselho a compra de um controle original, pois valoriza mais o aparelho. Para um melhor rendimento, indico qualquer joystick turbo. Na edição passada mostramos em Telamania o ótimo joypad da Konami, que além de turbo, tem botões programáveis para várias funções.*

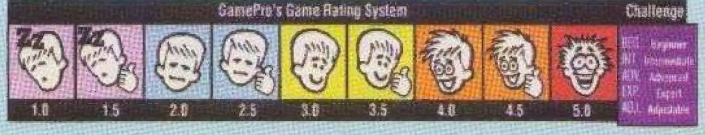
NES BARRADO NO BAILE

Amigos da ***Gamepower***. Fiquei sabendo que vai sair **Mortal Kombat** para SNes e Mega Drive. Existe chance de sair para Nes?

Henrique F. Zorzan
Guarapari - ES

MK:*Difícil, mas não impossível, uma vez que a Sega lançou o mesmo título para Master System. Como a Acclaim ainda não mencionou esta versão em nenhum pronunciamento, acho mesmo que o Nes vai ficar de fora desta festa.*

AS NOVAS FICHAS TÉCNICAS



DRACULA	Sony Imagesoft				
8 Mega 1 Jogador	Fases: N/D Ação		Password		
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5

A ***Gamepower*** conta agora com 2 fichas técnicas. A das páginas importadas da **Gamepro** é dividida em 5 categorias diferentes: gráficos, som, controle, diversão e desafio, com notas que variam de meio em meio ponto de 1 à 5. A ficha da ***GP*** também passou por modificações e passa a ter avaliações de 0 à 5 pontos.

A revista é sua! Dê a sua opinião. Escreva dizendo o que você achou das novidades todas!

GAMEPOWER
Al. Ministro Rocha Azevedo, 346
CEP 01410-901 - São Paulo

Detone um novo visual.

ETIQUETAS
TERMO-PLIC
HACO

Etiquetas para você aplicar com imaginação e criatividade.

8 PERSONAGENS DE VÍDEO GAMES PARA VOCÊ ARREPIAR POR AÍ!

GALPÃO DOS ELETRÔNICOS

FONE: (011) 826-0022
FAX: (011) 826-1590

65 Anos HACO Etiquetas

SÃO PAULO
FONE: (011) 536-9477
FAX: (011) 241-0794

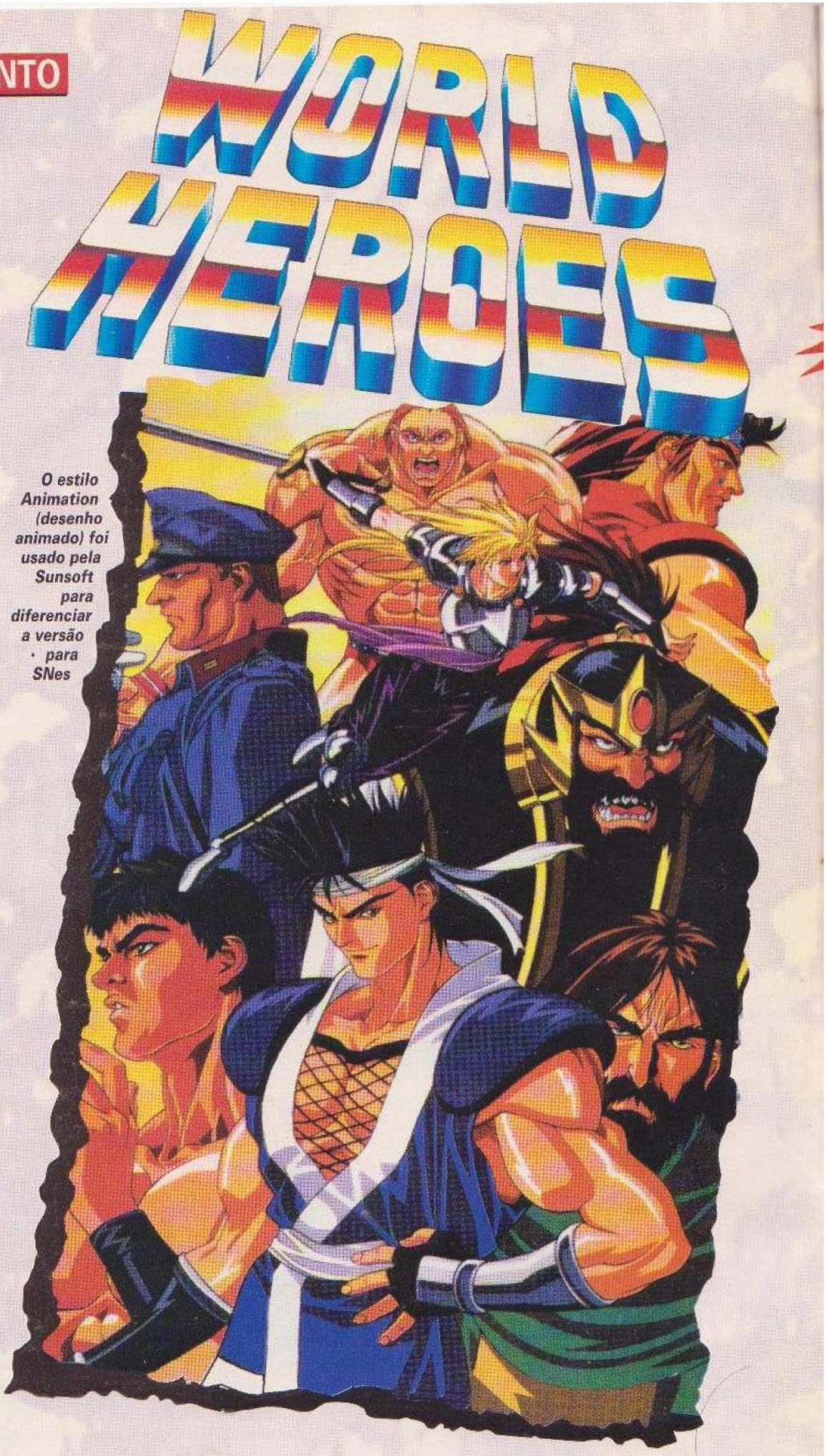
RIO DE JANEIRO
FONE: (021) 542-6845
FAX: (021) 542-5665

BLUMENAU
FONE: (0473) 22-7000
FAX: (0473) 22-4025

CANAL 20

WORLD HEROES

Direto do Neo Geo, **World Heroes** vem com força total. É um jogo de luta no estilo **SF II**. Você luta com alguns dos mais lendários heróis de todos os tempos. Janne, por exemplo, é ninguém menos Joana D'Arc. Dois modos de luta: normal, onde a vitória só depende das habilidades dos heróis e o death match, em que os ringues são especiais. Modificações foram feitas para melhorar a jogo, como lutar com os mesmos personagens. O "uniforme reserva" tem cores novas. Os controles foram alterados. O modo de 3 botões é igual ao Neo Geo (soco, chute e arremesso). Neste, a força do golpe varia conforme o tempo de pressão. No modo de 5 botões os golpes fracos e fortes estão definidos em botões diferentes. Os golpes especiais ficaram também mais fáceis de acionar. Agora é só segurar firme o controle e mandar ver



O estilo Animation (desenho animado) foi usado pela Sunsoft para diferenciar a versão para SNes

Sou suspeito pra falar, mas fiquei alucinado. Os gráficos do arcade vieram para SNes sem perda. Os cenários de fundo, como a antiga Mongólia, o templo chinês de artes marciais e o local das lutas estão iguais ao Neo Geo. Os movimentos são fáceis de executar e parecem mais rápidos. Piro com as caras dos lutadores. Só o som perdeu. Mas bom demais para quem sabe dar valor valor para uma boa pancadaria. BB

WORLD HEROES					Sunsoft
16 Mega 2 Jogadores	Fases: 9 Luta			Continue	
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5

GOLPES

HANZOU
Rekkozan- ↓→ + s
Kohryuha- →↓↘ + s
N. Kohrinkazan- ↓↙← + c
Double Rekkozan- ↓→↓→ + s

J. CARN
Moukohakyokudou- (c)←→ + s
Mongolian Dynamite- (c)↓ ↑ + s

RASPUTIN
Fire Ball- ↓↘→ + s
Accel Spin- ↓↙← + c
Aerial Fire Ball- ↓↘→ + s no ar

FUUMA
Reppuzan- ↓→ + s
Enryuha- →↓↘ + s
Ninpou Furinkazan- ↓↙← + c
Double Reppuzan- ↓→↓→ + s

JANNE
Aura Bird- (c) ←→ + s
Flash Sword- (c)↓ ↑ + s

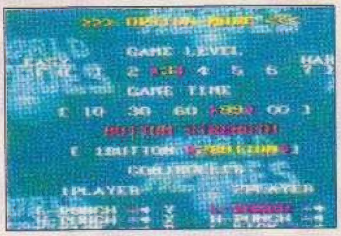
MUSCLE POWER
Muscle Bomber - (c) ←→ + s
Tornado Breaker - 360° no direcional + s

BROCKEN
Granade Launcher - ←→ + s
Spark Thunder- s repetido
Hurricane Arm- ↓→↘ + s

DRAGON
Hyakuretsuken - s repetido
Dragon Kick - ← → + c

OBS.: s é abreviação de soco, c de chute e (c) de carregar. Os golpes valem para quando seu lutador está à esquerda.

Cor nova para lutadores iguais



Menu de opções à sua escolha

Um dos ringues Death Match

A tela título segue a mesma

Chame o Arnold!

O último inimigo é Gee Gus, um T-1000 cover. Não pode ser escolhido. Ao menos por enquanto

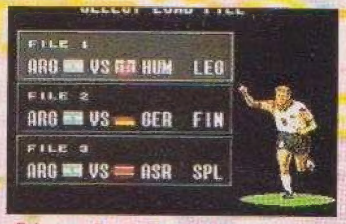
A Human parece que leu os desejos de todo mundo ao lançar **Super Formation Soccer 2** em plena época das eliminatórias para a Copa de 94. Oito meses depois do lançamento do original, o jogo veio com quase os mesmos gráficos, por exemplo. É natural, em time que está ganhando, não se mexe, já diz um antigo ditado futebolístico. Mas o fabricante não deu as costas para as inovações e fez algumas mudanças para aperfeiçoar a jogabilidade e tornar as partidas ainda mais divertidas.

O que mudou

Dos 16 times originais, 3 dançaram: Uruguai, Iugoslávia e Irlanda. Em seus lugares suirgem Dinamarca, Espanha e Suécia. O equilíbrio entre os times foi também alterado, entre as seleções. A Alemanha, antes considerada a equipe mais competitiva, cedeu seu lugar à ex-equipe de Maradona, a Argentina. E nessa nem o Parreira e o Zagalo botariam a menor fé. O Brasil passou de 4° para 3° no ranking. Bem se vê que os japoneses entendem ainda pouco do que rola dentro das quatro linhas de cal. Foi criada também a seleção All Star, que reúne os maiores craques do planeta, de Romário e Raí a Canigia, o carrasco de 90, quem se lembra? Esse será o seu adversário depois de despachar as outras seleções nacionais e antes do confronto com a temível equipe da Human, que são perfeitos na velocidade, chute e passes. Na primeira versão, usavam-se passwords para seguir adiante. Agora você salva seus progressos na bateria do cart. Sua habilidade com o joystick será também mais exigida, porque usam-se agora seis botões (o x levanta a bola, como numa embaixada). O truque para fazer um jogo entre a mesma seleção não é mais necessário. E jogar a 4 é o máximo.

Uma nova formação foi acrescentadas além das sete anteriores. Trata-se da Third B. Ela concentra 4 jogadores no meio de campo e elimina pontas

O time da Human têm um chute que deixa a bola com fogo



O jogo não têm mais passwords. Agora você grava na bateria

Nos pênaltis, nada de novo. São ao todo nove posições de chute e defesa. Aconselha-se esconder o controle na hora da cobrança

Engane o adversário fazendo uma embaixada com o botão X

Para enfrentar o time da Human, você deve ganhar do "All Star"

FORMATION SOCCER 2	Human				
4 Mega 4 Jogadores	Fases: 18 Esporte		Bateria		
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5

Diversão para quatro

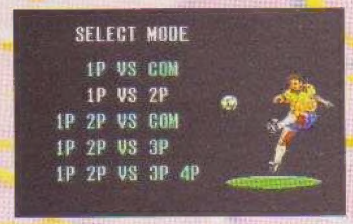
O modo para 4 jogadores é a mudança mais importante nessa versão, ,mas só vale para quem possui o adaptador para 4 controles. Desafiar uma dupla de adversários para enfrentar o entrosamento existente entre você e seu parceiro é algo que fará você esquecer da passagem do tempo. Um algarismo de 1 a 4 define qual jogador está com a bola. Apenas os números ímpares controlam os goleiros. Também é possível jogar uma dupla contra um só oponente e essas combinações também valem para enfrentar o computador.

SUPER MULTI TAP

Usado em 3 jogos até agora: *Bomberman*, *Formation 2* e *Fire Pro Wrestling 2*. O Multi Tap é um acessório obrigatório para aqueles que buscam diversão. Vários jogos estão a caminho: *Final Set* (Tênis), *Seiken Densetsu* (RPG), *Volley* e *Hockey 94* (os 2 últimos para 5 !!!). É o fim das tardes do baralho.

Tai o All Star Team. Quem são? Só lendo japonês

Abuso de faltas dá nisso aí. Vai mais cedo para o chuveiro

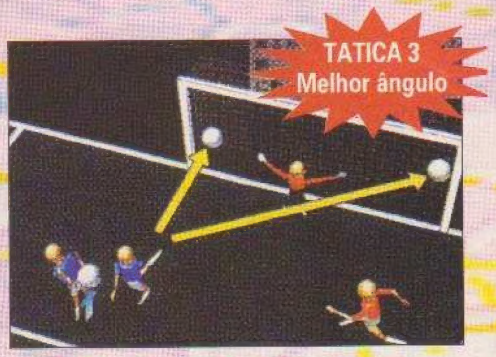


Até 4 jogadores podem competir da maneira que preferir

Bata o escanteio fechado e com efeito

Só o Parreira não sabe que bola na área é meio gol. Chute e dê efeito com a diagonal inferior esquerda (goleiro pro chão). Corra e marque o gol

Chute com o controle dando efeito com a diagonal superior direita (a bola bate na trave) e ponha para cima para marcar de cabeça.



Essa todos atacantes da seleção deveriam seguir. Nessa exata posição basta chutar para esquerda ou direita. Só não faz quem não quer

2 X 4

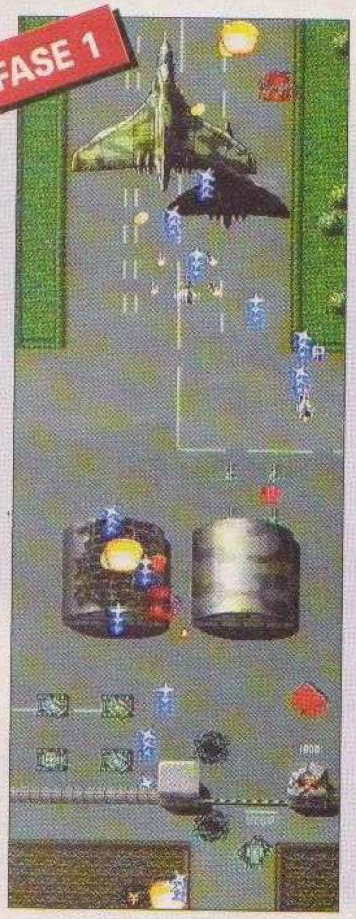
Ando muito invocadão com um sujeitinho que anda todo de preto, com um jeitinho suspeito, mostrando cartãozinho amarelo e vermelho para meus jogadores. Já chamei o tipinho para resolver nossa parada no Street. Ninguém me tira da cabeça que esse jogo foi comprado. BB

Se o Baby lembrasse que não existe só o botão da porrada, a gente teria uma chance de ganhar. Afinal, contrariando as más línguas provei que o sexo frágil é bom de bola e enfiei dois gols de placa no Kamikaze, que deve estra procurando a bola até agora. Mas já pedi a revanche. MB

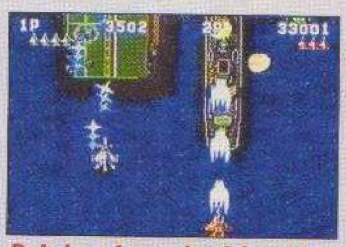
Nem precisei usar a dica da seleção da Human para ganhar dessa duplinha aí ao lado. Bastou utilizar as táticas que eu ensinei pro Telê usar e foi tudo muito simples. O Lord enfiou 4 no adversário e tá fazendo de tudo para eu dar uma força na comissão técnica do escrete. MK

Sacumé, a raça ajuda na habilidade no trato com a gorduchinha. Aquela história de um pra lá, dois pra cá, bola no Lord e era só correr pro abraço. Baby está tonto até agora e a Marjorie parecia uma franguinha no gol. Nem a violência de Baby parou o fantástico futebol-arte . LM

FASE 1



Modernos caças na demo

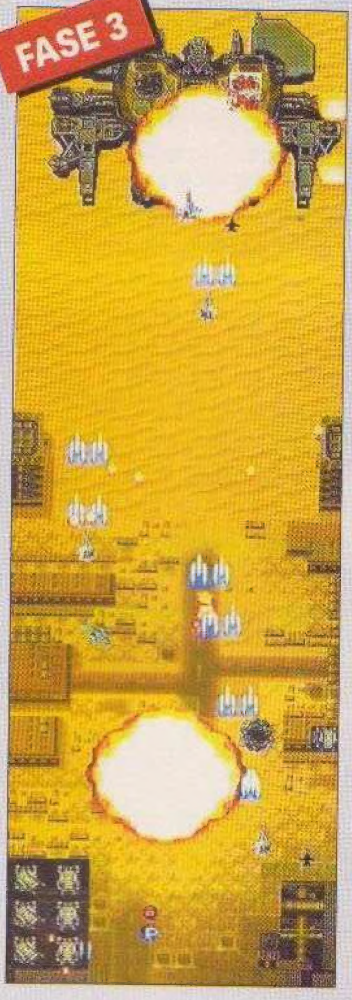


Dois jogadores simultâneos!

Sete missões para terminar

Os finais mudam por aviador

FASE 3



SONIC WINGS

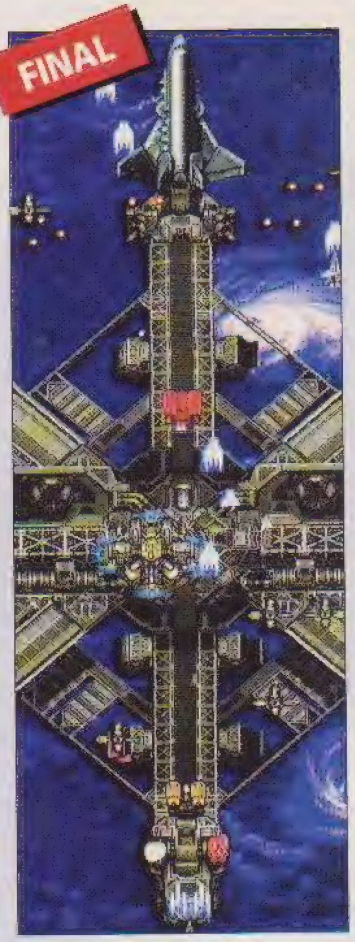
FASE 2

FASE 4

Premiado como melhor Arcade de tiro de 1992, **Sonic Wings** aterrisa no SNes. Shooting rápido. A versão surpreende. A conversão foi muito bem feita quanto à disposição da tela do arcade (vertical) para os aparelhos de TV (horizontal). Oito heróis de quatro países são escalados para combater o terrorismo mundial. Só que os servidores do terror estão fortemente armados com um arsenal de última geração: bases paramilitares, caças aéreos e até mesmo um ônibus espacial! Cada herói tem o seu próprio caça, com armamentos diferentes. O final e o roteiro da viagem muda conforme o personagem e, na opção dois jogadores, a demo é exclusiva. Os dez mega do cartucho tornaram os cenários convincentes. Tem-se a impressão de assistir a um bombardeio de dentro do avião, com direito a prédios destruídos e carros e bases inimigas explodindo. Total Armagedon! Para matar a saudade dos bons jogos de tiro.

Boa versão de arcade trazida para videogames. O cenário e parte gráfica foram mantidos. Ação para todos. Pena que o modo de dois jogadores perca velocidade e influa na própria jogabilidade do cart. **MK**

SONIC WINGS	Video System				
10 Mega 2 Jogadores	Fases: 7 Tiro		Continue		
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5



THUNDER GAMES

Um novo conceito em locação e vendas

RUA BARÃO DE TRAMANDAÍ, 293A - VILA ALPINA
SÃO PAULO - SP - CEP: 03207-000

AQUI VOCÊ ENCONTRARÁ OS PRINCIPAIS TÍTULOS DO MERCADO MUNDIAL DE VÍDEO GAME COM LANÇAMENTOS DE PONTA E GARANTIA DE MELHOR PREÇO E MENOR PRAZO DE ENTREGA

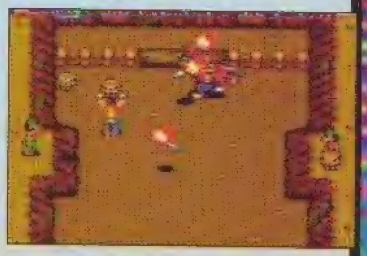
REMETEMOS PARA TODO BRASIL VIA SEDEX

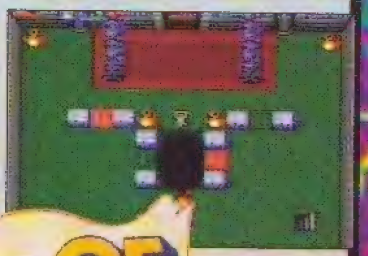
FONE: (011) 917-2228

SE VOCÊ É LOJISTA OU DESEJA MONTAR SUA LOCADORA DE GAMES, SOLICITE NOSSA TABELA COMPLETA. TEMOS DESCONTOS ESPECIAIS PARA VOCÊ.

O DIA DAS CRIANÇAS ESTÁ CHEGANDO.
NÃO ESPERE OS AUMENTOS. APROVEITE NOSSAS PROMOÇÕES DE APARELHOS.

GOOF TROOP





Um excelente ação/aventura para um ou dois jogadores. A visão é a mesma de **Legend of Zelda**. Diversão garantida. Uma boa! Keelhaul Pete, o terror dos sete mares, volta à cena para praticar mandraquices, no caso um plano fatal para a família pateta. Sem saber dessa armação, Pateta e seu filho Max juntam alguns amigos e embarcam numa viagem oceânica para pescar e se divertir. De repente, surgem os inimigos seqüestrando parte da tripulação. Resta a Pateta e Max resgatá-los. Você viaja através de 5 estágios, incluindo: a ilha pirata, o navio de Keelhaul e a fortaleza. Todos os lugares estão guardados pela trupe do capitão: piratas que lançam chamas, disparam bombas e facas. Pateta tem habilidades especiais. O trapalhão da Disney é capaz de arremessar blocos nos inimigos, encontrar Power-Ups, escalar, construir pontes. Tudo o que você tem a fazer é ficar fora do alcance das armadilhas e mandar ver!

Como em todo jogo com personagens Disney, o forte é a diversão

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4.0	4.0	4.0	4.5	Expert

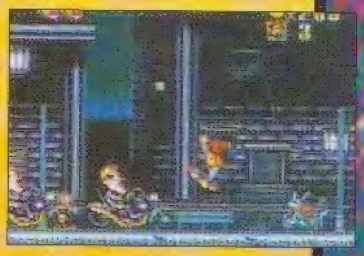
ADJ.

Preço indefinido
8 Mega
Disponível: set.

Ação/aventura
Dois jogadores
Passwords

Super BACK TO THE FUTURE II

Prepare-se para um cart animado. Michael J. Fox pula direto das telas para estrelar um jogo de SNes. O jogo é ação contínua e não deve nada ao filme em diversão. Marty viaja no tempo para desvendar mistérios do passado, do presente, ou do futuro. Ele está a bordo do seu hoverboard (skate voador) que pode inclusive escalar paredes. Os filhos do herói correm perigo. O jeito é viajar para o futuro com o Dr. Doc para salvá-los. Lá vai deparar-se com o neto de seu arqui-inimigo, Biff. A missão é detoná-lo pois ele se tornou o manda-chuva do futuro. Até aí, tudo bem. Mas a volta ao presente traz novas surpresas. A cidade foi dominada por gangues de terríveis motoqueiros e o destino das pessoas está nas mãos de Marty. Ajude-o com seus hábeis dedinhos firmes nos controles.



BACK TO THE FUTURE 2					Toshiba
8 Mega 1 Jogador	Fases: 20 Ação				Continues
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5

A animação é um dos pontos altos do cart, que é baseado no personagem vivido por Michael J. Fox no cinema

O VIDEOGAME ANIMAL

GENIECOM

jotaesse

O ÚNICO COM "GAMEGENIE" EMBUTIDO NO CONSOLE.

COMPATÍVEL COM NINTENDO

Se você é fera, precisa conhecer GENIECOM, o videogame de 8 bits mais completo que existe.
O GENIECOM é um animal! Saca só:

- GAMEGENIE - Multiplica várias vezes as vidas e os poderes dos nossos heróis. E ainda possibilita começar o jogo em qualquer fase.
- VIDEOLINK - Comando à distancia. Dispensa fios.
- FONES DE OUVIDO - Agora ninguém fica te perturbando para abaixar o som da TV. Só você ouve!
- MANUAL DE JOGOS - Mais de 400 emocionantes desafios.

Grande variedade de cartuchos que desafiam suas habilidades!

GENIECOM

Um produto:

NTDE

FONES: (011) 522-3268/3944
FAX: (011) 523-4656
SÃO PAULO

À VENDA NAS LOJAS:
BRASIL: Lojas Americanas . Mesbla . **BAHIA: Feira de Santana:** Eletrônica Bcosom . **Gandu:** Eletro Discos Ganduense - **Salvador:** Som e Imagem . Unimar Superm. . **BRASÍLIA:** Cine Foto GB . Junior Cine Foto . Mercado dos Oculos . Tan & Car - **ESPÍRITO SANTO: Serra:** Irmãos Pianna - **Vila Velha:** Casas Guiacomin - **Vitória:** Casa dos Brinquedos - **FORTALEZA:** ABA Film . Arco D'Aliança . Lojas Vita - **GOIÁS:** Discatel . Regional - **MINAS GERAIS: Belo Horizonte:** Graves & Agudos - **Juiz de Fora:** Avelar Cine Foto - **Patos de Minas:** Casa das Representações . Eletrokarla - **Santos Dumont:** Aram's Giuseppe - **PARANÁ: Curitiba:** Audio Color . Carrefour . Hermes Macedo - **São José dos Pinhais:** Biscayne Com. Móveis - **RECIFE:** Veneza Som - **RIO DE JANEIRO:** Casa Garson . Ponto Frio . Studio S.A. . Vikson Presentes - **RIO GDE. SUL: Caxias do Sul:** Arno Palavra - **Porto Alegre:** Casa dos Gravadores . Casa dos Relógios . Grille . Lojas Cambia . Lojas Discoteca . Lojas Milsons . Bourbon Hipermercado - **SANTA CATARINA: Criciuma:** Fatima Art. Esp. . Fretta & Cia. . **Florianópolis:** Fabi Com. Discos . **Joinville:** Foto York . KG Com. Som . Som Maior . **Itajaí:** Eason Belhe . Grazimarno - **SÃO LUÍS:** Jet - **SÃO PAULO: Capital:** Amaro Som . Audio Stúdio . Barateiro . Brasimac . Bom Marche . Carrefour . Casas Bahia . Casas Buri . G. Aronson . Jotão . Lojas Singer . Mappin . Paes Mendonça . Ponto Frio . Superm. Milla's . Tech Video - **Campinas:** Carrefour . Casas Bahia . Mappin - **Guarulhos:** Coml. Mesquita - **Presidente Prudente:** Ponto Certo - **Santos:** Domus Util . Fernando's Brinquedos - **São José dos Campos:** Carrefour . Printer Inform. - **São Vicente:** Carrefour - **TERESINA:** Irmãos Andrade.

SNES PRÉ-ESTRÉIA

MEGA

Desde o surgimento do console SNes, todos aguardavam ansiosos a chegada desse jogo que já arrasou em seis aventuras para Nes e quatro para Game Boy. Depois de Mario é o personagem que mais comparece à telinha da Nintendo. Finalmente Megaman faz sua estréia no SNes com traje de gala, uma incrível armadura metálica, gracas ao poder adquirido com os gráficos do console 16 bits. E Megaman e sua tchurma resolveram também fazer uma aparição nos gramados de futebol, num jogo de esporte com o herói.

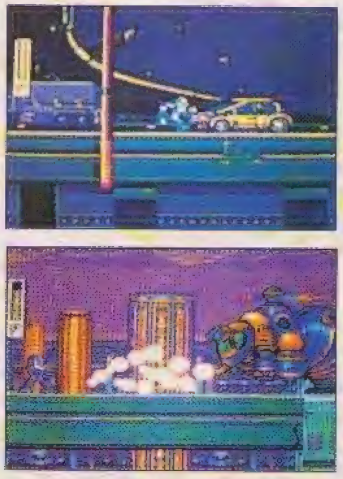
Dr. Wily criava robôs que Megaman se encarregou de destruir nas dez versões anteriores. Em **Megaman X**, a história mudou um pouco. Dr. Wily virou um vilão do passado. Os inimigos agora são robopolices, que abandonaram o lado da lei. Megaman é o único capaz de detê-los. A jogabilidade segue o padrão das aventuras anteriores, ou seja, diversão garantida. Só que com as vantagens do 16 bits e 12 Mega de memória: novos movimentos, mais velocidade e armas mais poderosas. O cenário tornou-se completamente futurista, ao contrário dos anteriores. O som também melhorou. Megaman também ganhou amigos novos, RX e RY, dois robôs que escaparam do mal. Lançamento previsto nos EUA no Natal. É para todos esperarem Jingle Bells babando de ansiedade.

É um pássaro? É um avião? Seria então o Super-homem? Seja o que for é problema grande para Megaman

Você deve estar feliz da vida porque seu herói ficou maior. Mas o duro é que seus inimigos cresceram ainda mais

Os chefes robôs colocam os antigos comparsas do Dr Wily no chinelo. Agora é preciso muita habilidade para enfrentá-los

A concepção gráfica foi um dos fatores mais alterados nessa nova aventura de Megaman



Enfrente o inimigo, mantendo-se na esquerda e pule os tiros

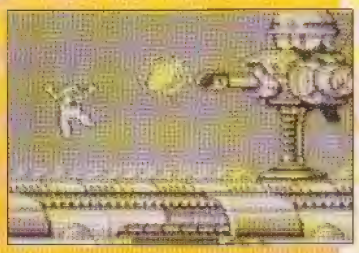
MAN X

Vários dos inimigos antigos fazem uma participação mais que especial no seu SNes

MEGA MAN WORLD 4

G.BOY

Mesmo depois de ter conseguido o status de um 16 bits, Megaman não deixou na mão nem o portátil da Nintendo. Uma mistura das versões 4 e 5 para Nes, o jogo traz novos itens e personagens saídos do forno para os fãs do herói. Ninguém tem a menor sombra de dúvida de esse cart é candidato



Inimigos maiores que a tela

mais do que certo na lista dos grandes jogos para Game Boy. Deve estar à venda no Japão em fins de outubro.

MEGA MAN'S SOCCER

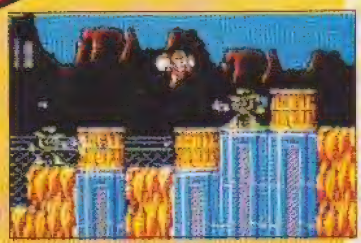
SNES

Megaman se tornou adepto do esporte, justamente do futebol. Afinal, herói também precisa de um refresco. Nesta pelada também aparecem os antigos inimigos de Megaman. E, é obvio, não se trata de um simples jogo de futebol. Embora os detalhes do jogo ainda não tenham sido confirmados, deve sobrar tiro e pancada para todo lado. Uma das suposições é de que, a exemplo do que ocorre em Soccer Brawl, de Neo Geo, que a bola não seja o objetivo principal. Previsto para janeiro.

MEGA MAN 6

NES

Recorde absoluto de continuações para o mesmo console, Megaman 6 ficou conhecido porque a Capcom do Japão promoveu um concurso entre os jogadores para definir as características físicas e os poderes dos vilões. Megaman agora voa sem o auxílio de itens.

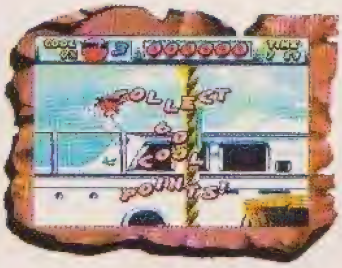


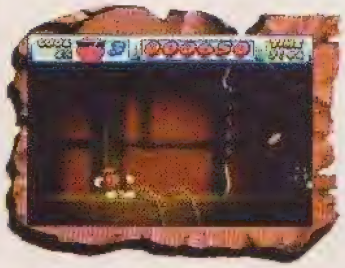
Asas para Megaman

Além disso, um item de nome Pow aumenta muito sua força. Previsto para outubro.

por Scary Larry

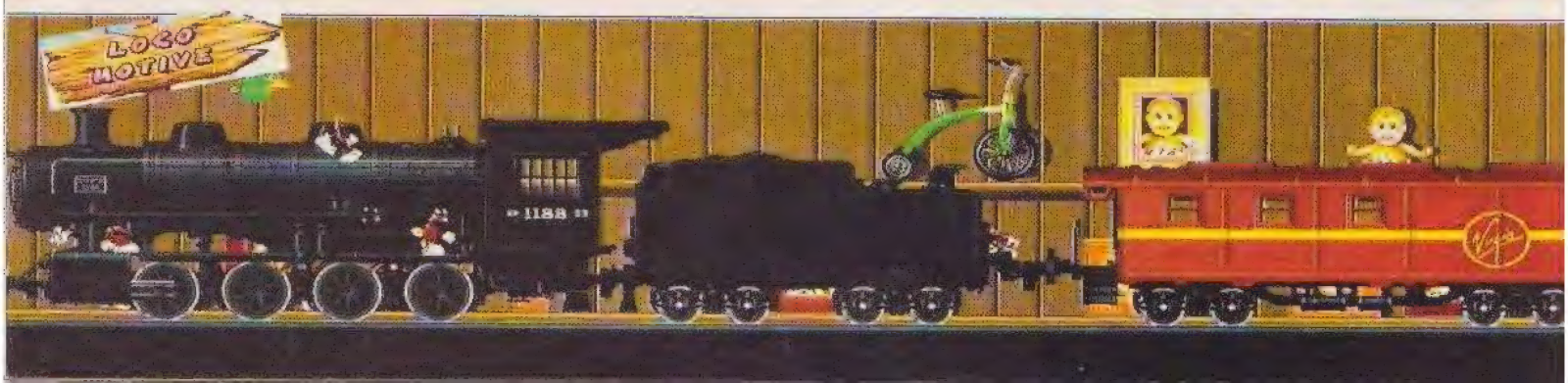
COOL SPOT

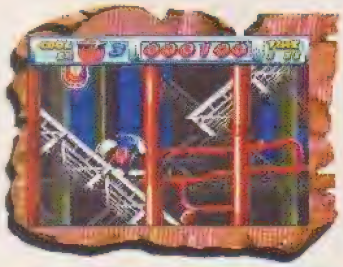


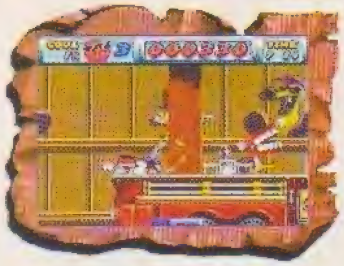


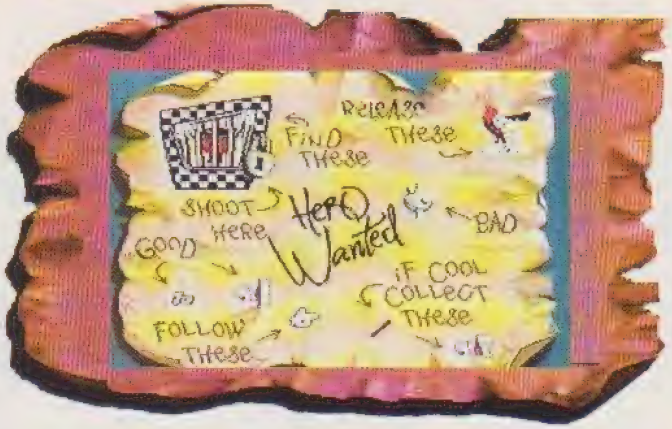
Sucesso de Mega Drive chega para SNes com novos elementos de jogabilidade e gráficos. Trata-se de sete fases multi-scrolling em que você é submetido a uma aventura "capitalista" na qual todos os elementos do jogo fazem alusão à famosa concorrente da Coca Cola nos EUA, a 7 Up. A missão consiste em resgatar spots (bolinhas) perdidos ao longo da jornada. Os cenários reproduzem vários ambientes de uma perspectiva miniaturizada. Você vai experimentar uma sensação única ao escalar as paredes de um banheiro, enfrentar os perigos da praia, explorar o cais do porto e muito mais! No caminho colha todos os pontos que puder (bolas vermelhas). Quando conseguir somar 85 bolinhas passará para uma fase Bônus bastante original - um mergulho no interior de uma garrafa de refrigerante (*veja o mapa na página seguinte*). Lá, você terá a chance de faturar um continue e, dependendo de sua habilidade, até mesmo uma vida. Outros Power-ups incluem

Além de ótimos recursos de transparência e cenários de fundo, muitos detalhes foram acrescentados ao cart

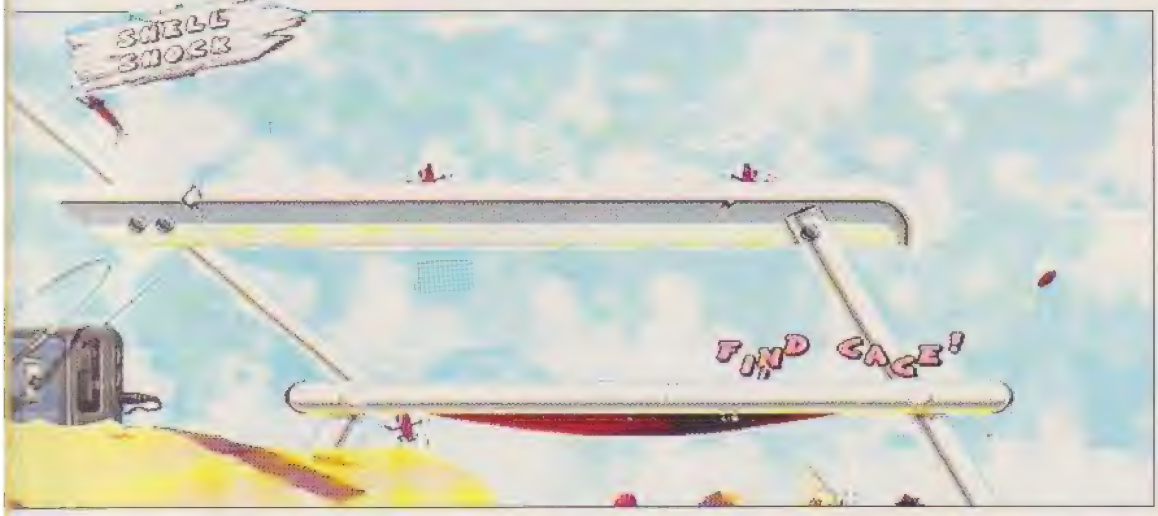








garrafas de 7-Up, que ajudam muito a aumentar sua força. Para chegar ao final é preciso começar a partida no Modo difícil (Hard) e coletar todas as seis letras (U-N-C-O-L-A, ou seja, uma bebida que não é do tipo Coca-Cola). Spot vai necessitar de toda ajuda possível para enfrentar caranguejos assassinos, brinquedos perigosos, dentaduras e outros inimigos. Alguns lançam projéteis e outros o perseguem. Mas Cool está armado com um tiro de bolhas que pode ser disparado em oito diferentes direções. Os controles são fáceis de acionar. Continues limitados. Em compensação, existe um sistema de passwords que o ajuda a se aproximar do final. Senta o dedo!



Super NES

Cool Spot

Virgin

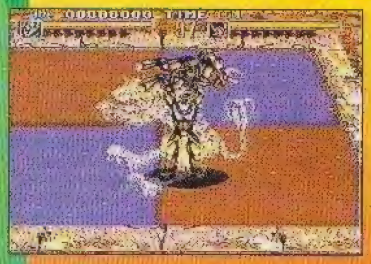
Agora os donos de SNes têm a chance de jogar com esse héroi diferente e pouco conhecido no Brasil. Um jogo de ação lateral que vai deixar você com água na boca.

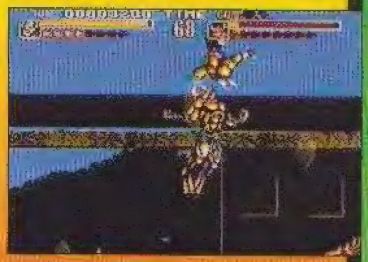
Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4.0	5.0	5.0	5.0	Expert

US$59 (EUA)	*Ação/Aventura*
8 mega	*Um jogador*
Disponível: Set.	*Bateria*

Cardápio variado para FLASH distrair seus dias

DEATH BRADE



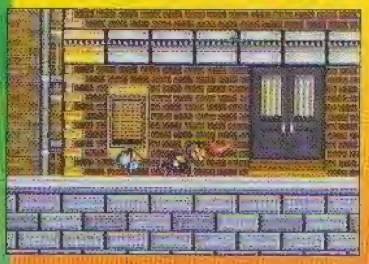


Mais um jogo de luta. Os lutadores, vindos dos arcades, são literalmente bestiais. Death Brade está mais para Final Fight do que para Street. É claro não podiam faltar os manjados golpes especiais

DEATH BRADE	Data East
8 Mega	Fases: N/D
2 Jogadores	Luta
Continue	

	1	2	3	4	5
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					

ROCKY RODENT

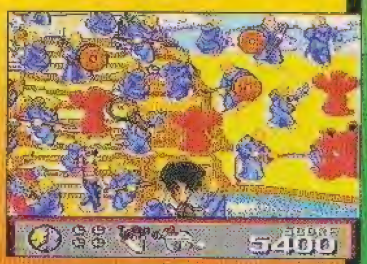


Tão original que fica difícil descobrir a raça do bicho que você controla. Sua arma são seus cabelos Bom Bril (1001 utilidades) que servem para atacar ou até mesmo se pendurar em tetos

ROCKY RODENT	Irem
8 Mega	Fases: N/D
1 Jogador	Ação
Continue	

	1	2	3	4	5
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					

GREAT WALDO SEARCH



GREAT WALDO SEARCH	THQ
4 Mega	Fases: N/D
1 Jogador	Quebra-cabeça
Continue	

	1	2	3	4	5
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					

Igual a série de livros homônima. Utilizaram pouco os recursos de videogame como mídia. Os gráficos são praticamente parados. De ação há uma fase de bônus que é totalmente gratuita, isto é, sem sentido.

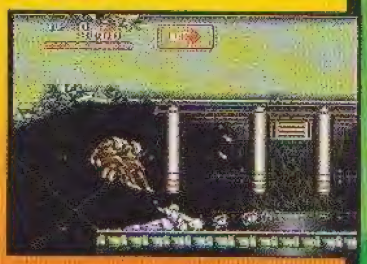
WHERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO

CARMEM SANDIEGO	Hi Tech
8 Mega	Fases: N/D
1 Jogador	RPG
Password	

	1	2	3	4	5
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					

A famosa Carmem Sandiego chega na sua primeira versão para SNes. Raciocínio e paciência são vitais. O jogo apresenta vários enigmas. Cabe você viajar pelo tempo e buscar as respostas

RUN SABER



No estilo de Strider (Mega) ação tipo homem-aranha mais espada. A diferença está nas magias. Este é o 1º jogo da Hori. Em comemoração, lançou uma versão de seu controle fighting commander na cor dourada

RUN SABER	Hori/Atlus
8 Mega	Fases: N/D
2 Jogadores	Ação
Continue	

	1	2	3	4	5
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					

ROCKY & BULLWINKLE

Direto das telas da televisão. Os desajeitados Rocky & Bullwinkle chegam ao videogame. O cart tem gráficos e animação razoáveis, mas a jogabilidade deixa um pouco a desejar

ROCKY & BULLWINKLE	Imagineer
8 Mega	Fases: 8
2 Jogadores	Ação
Continue	

	1	2	3	4	5
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					

COMPRE JÁ UM ARCADE PARA SUA LOCADORA.

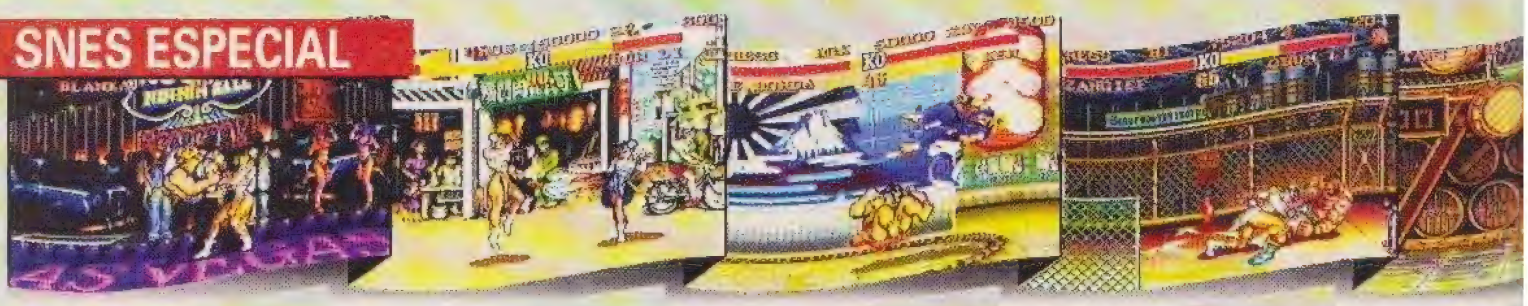
Arcades com joystick profissional e ficheiros importados com temporizadores e reset automático para Snes, Neo Geo e Genesis

TUDO PARA SUA LOCADORA:
APARELHOS, FITAS, ARCADES E ACESSÓRIOS.

GAME HOUSE
LOCADORA E DISTRIBUIDORA
DE VIDEO GAMES

Trabalhamos com todas as marcas disponíveis no mercado internacional.

R. Teresa, 1.515 - Lj. 147 - Petrópolis - RJ - Tel. (0242) 31-1352 -
R. 16 de Março, 338 - Centro - Petrópolis - RJ (loja e escritório) - Tel: (0242) 31-1352 - Fax: (0242) 31-4872
Breve no Ilha Plaza - Av. Maestro Paulo e Silva, 400 - Loja 377



Finais de Jogo

Como no **SF II** original, a versão turbo tem uma tonelada de finais diferentes esperando vocês chegarem lá. Não é fácil, mas vale a pena conferir o que a Capcom acrescentou em termos de arte, cenários e efeitos. Não fique muito embasbacado olhando, pois sua missão é mostrar a Vega qual é exatamente o seu lugar. No chão!

Nível 1-3

Nada muito diferente até aqui. Você deve tentar um nível mais difícil. Treine para encarar o que vem pela frente

Nível 4 ou mais

Aqui você terá o final personalizado, uma seqüência conhecida. Note que a Capcom voltou à arte do jogo de arcade. Se você ganhar com um chefe, verá todos os novos finais, vindos direto dos arcades.

Nível 4 ou mais (turbo)

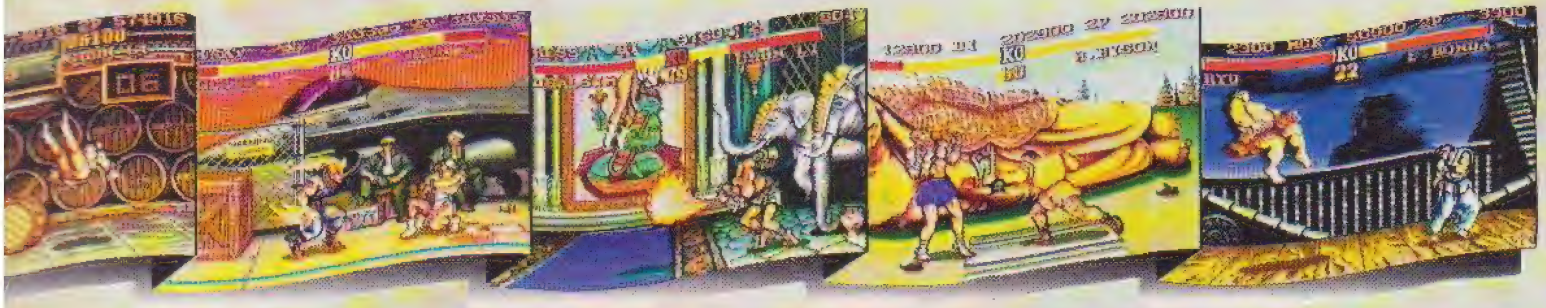
Surpresa extra neste modo: um gráfico de plataforma espertíssimo.

Nível 4 (mestres)

Novidade, porque antes era impossível jogar com os chefes. De um mestre para outro mudam o texto e posição deles na tela.

Nível 7 ou mais

Os nomes aparecem sobre uma luta demo. Vários deles são diferentes do original **SF II**, a Capcom japonesa deve ter um estoque deles. Os movimentos modificam-se de acordo com o modo escolhido (turbo ou normal).



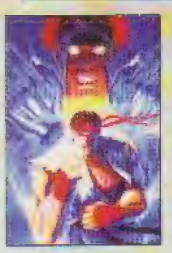
Nível 8 (sem usar continues)

Como no arcade, os créditos aparecem com os lutadores fazendo uma demonstração. Só faltou a digitalização dos rostos dos criadores do jogo.

Nível 8 (sem perder rounds)

É uma tela especial com o lutador que terminou e os dizeres acima.

Nível 8



Ao terminar o modo Champion Edition, aparece uma ilustração digitalizada retratando Ryu e Vega.

Se você chegou aqui, terá direito a ver uma obra de arte japonesa digitalizada dentro do jogo.

OITO TURBO DICAS

1 - Street Fighter II Nitro

Nesta tela digite o Código Street (↓ R ↑ L Y B X A) no controle 2 para pôr até 10 estrelas! (180% mais rápido na velocidade máxima). A batalha toda dura 35 segundos.

2 - Elimine qualquer golpe especial

Digite o Código Street no controle 2 nessa tela para ligar e desligar qualquer golpe.

3 - Golpes especiais? Não preciso!

Na tela Capcom digite o Código Street no controle 1 e acione o modo Game Start contra o computador. Seus powergolpes estarão bloqueados. OBS. O computador continua com todos os golpes.

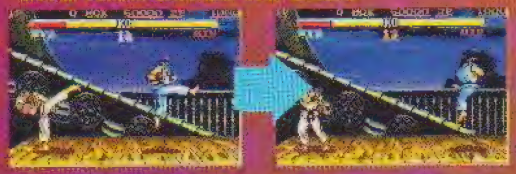
4 - Turn Punch Fácil

Escolha o boxeador e elimine um botão de soco ou chute. Assim, você poderá desferir o Turn Punch carregando com os outros dois botões. Se eliminar dois botões, poderá desferir com um botão. OBS.: Esta dica não permite fazer o teletransporte do Dhalsim com um ou dois botões.

5 - Veja todos os perfis seguidos

Mantenha pressionados L e R do controle 2 para ver todos os profiles seguidos (apresentação de todos os personagens na tela de apresentação).

6 - Giratória para trás e Spinning Bird Kick aéreo no chão



A - Digite ↓ ↙ ← ↖ + chute para desferir uma giratória no chão e para trás. Golpe de difícil aplicação.

B - Carregue para baixo e direcione para cima + chute. Atrase o botão de chute por alguns décimos de segundo. Você poderá desferir o SBK aéreo a partir do chão.

7 - Vozes do outro mundo

Ouça no option mode os efeitos sonoros 53, 57 e volte para o 53. Neste último, a voz fica estranhamente aguda. Na seqüência 54 para 55 surge outra voz de outro mundo.

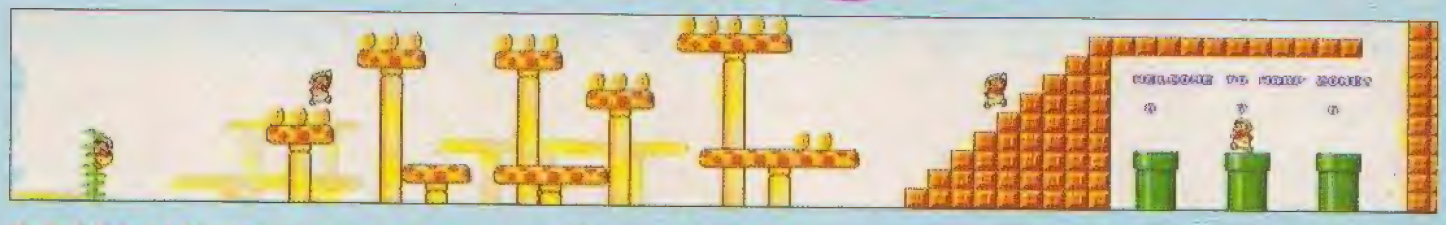
8 - Seu nome é SF II

Coloque "Ed" (end) na hora de colocar o nome. Seu nome será registrado como SF II.

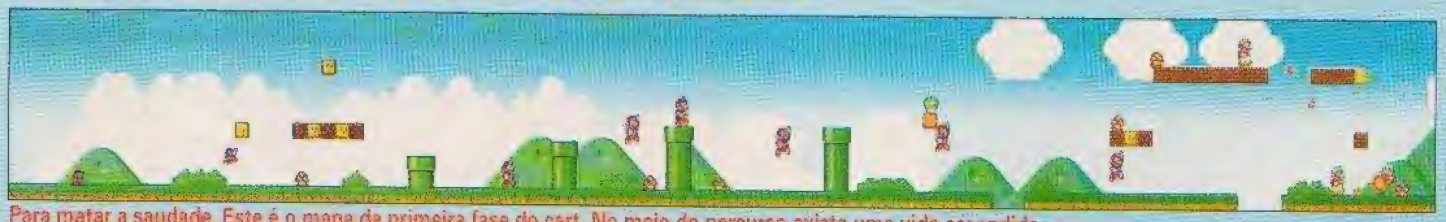
SUPER MARIO 1

1,2,3, USA

Super Mario Collection foi feito sob medida para aqueles que já estavam sentindo falta das aventuras do herói no SNes. Nos States o cart vai se chamar **Super Mario All Stars**, também reunindo todas as quatro aventuras de Mario do Nes. Quem não conhecia essas aventuras terá diversão garantida por muitas e muitas horas. Mas mesmo os jogadores que já experimentaram as versões para Nes também vão sentir aquela coceirinha no dedo e matar as saudades dos velhos tempos. Em termos de jogo, nada mudou. Cada vida, item, warp zone está no seu exato lugar. O que mudou, e muito, são os gráficos. Algumas fases chegam a ser mais bonitas que as de **Super Mario 4**. A bateria para salvar seus progressos é uma ajuda divina. Também nem dava para jogar tudo numa pancada só. Vamos embarcar numa máquina do tempo e voltar para o ano de 1985.



No final da fase 4-2 existe um warp zone que serve como atalho para as fases 6, 7 e 8



Para matar a saudade. Este é o mapa da primeira fase do cart. No meio do percurso existe uma vida escondida

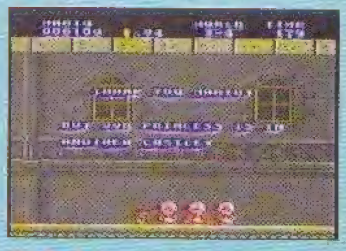
Apesar de não ser a primeira aventura do herói, foi nesse jogo que o desajeitado encanador italiano, dono de poderes sobre-humanos, conquistou sua enorme legião de fãs. Qualquer pessoa que tenha o menor interesse por games já jogou ou pelo menos viu esse cart. Carro-chefe da Nintendo, foi através dele que a empresa japonesa decolou no mundo do videogame. Dono de um estilo único. Muitos atalhos, vidas e fases escondidas.

Na fase bonus a cara do Mario

As telas de fundo deram vida nova

Quem já não jogou Super Mario? Eu mesmo já passei horas em frente à TV., pesquisando cada bloco e cano. Na versão para 16 bits, está muito melhor. O único problema é que você precisa completar um mundo inteiro para poder salvar o seu jogo. Mas levando em consideração que no 8 bits você não podia dispor desse recurso, não chega a preocupar. Dica: Existem Warp Zones nos mundos 1 e 4, mas não vou dizer onde para não estragar o jogo. MK

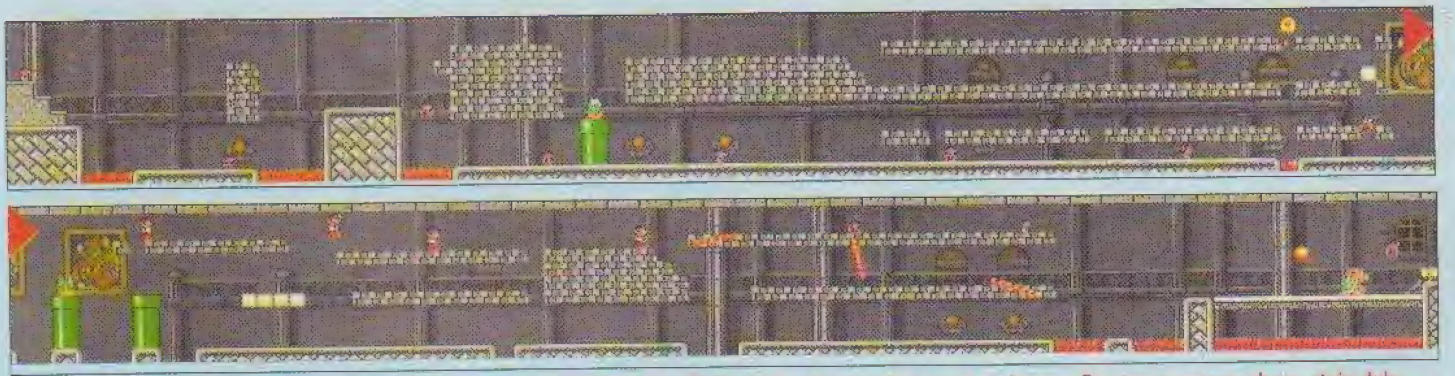
Pequena amostra das encrencas



No final sempre uma surpresa

SUPER MARIO 2

Super Mario 2 é uma variante da primeira versão. Não foi lançado nos Estados Unidos. Mas estará presente no cart para Snes com o nome de **Super Mario - The Lost Levels**. É um jogo bem mais difícil que a primeira versão, tão difícil que no Japão ele têm o subtítulo "For Super Players". Como nós sabemos que leitor de **Gamepower** é fera nos games e tem muita intimidade com o joystick, certamente este jogo não vai constituir um grande problema. Nesta versão existem cogumelos venenosos (pretos) que matam ou tiram poder. As fases são um labirinto de blocos e às vezes a solução se encontra mais no raciocínio do que na agilidade. Excelente desafio.



Apesar da maior dificuldade, o esquema de jogo é o mesmo de Mario 1. Ao final de cada mundo é preciso alcançar Bowser e pegar a chave atrás dele

Cuidado com este cogumelo

A versão mais difícil da série

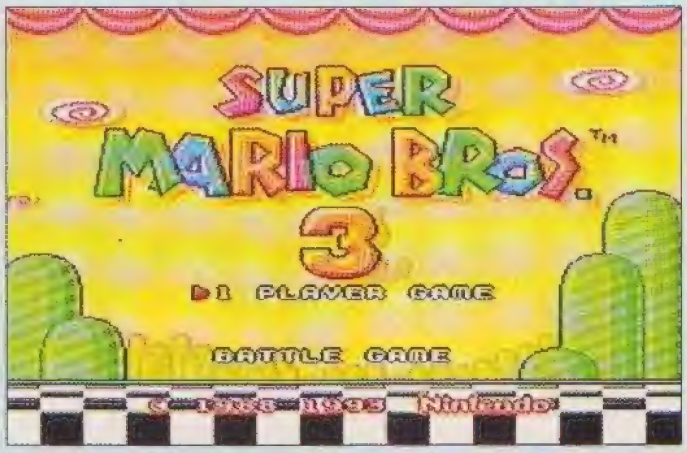
GP *Resolvi ficar com o Super Mario 2 porque gostei do sub-título ("For Super Players"). Adoro quando o Mario dá aquele pulinho com a mão esticada para cima, me faz lembrar alguém querido (Ryu, para quem não joga Street). Esta é a única versão do cart que não é exatamente a mesma. Foi acrescentado o mundo 9. Dica: Para entrar nele você prescisa ir do mundo 1 ao 8, sem usar os warps zones e sem usar a bateria do cart. Se você pensou que eu só era bom de Street Fighter, você está muito enganado meu chapa. BB*

Alcance a chave e derrube Bowser

As fases parecem as de Mario 1

SUPER MARIO 3

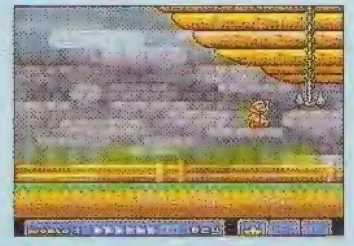
O último da série (nos Estados Unidos) é também o mais extenso jogo das versões para Nes. Essas aventuras venderam mais cópias do que qualquer outra (7 milhões nos States e 4 milhões no Japão). Agora, na versão para 16 bits, com a maior potência do console muito bem aproveitada, tudo se tornou muito mais agrádavel, graças aos novos gráficos e aos arranjos musicais compostos originalmente para este cart. Todos os detalhes que fizeram a cabeça de milhões de fãs de todo o mundo não poderiam deixar de estar presentes nesta versão: o incrível poder de Mario Castor, as flautas mágicas, os boxes em forma de notas musicais.



Super Mario 3 é a melhor conversão do cart. Algumas telas de fundo são verdadeiras obras de arte, sem falar na divertida música, bem no estilo do jogo

Existem no jogo 3 flautas mágicas. Use-as e você irá parar em um "warp zone", um grande atalho para chegar ao final do game

As "Airships" não são fáceis



E só passar e você enfrenta o chefe

Mate o Hamer Bros e ganhe itens

S. MARIO COLLECTION	Nintendo				
16 Mega	Fases: + de 100	Bateria			
2 Jogadores	Aventura				
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5

Ainda bem que me deram o Super Mario 3, porque me amarro nesse som, é daqueles que combinam com o jogo. Ele entra na cabeça e fica com você o dia inteiro. Mario 3 é um tremendo barato. Os cenários de fundo estão com um visual de primeira. Eu não tive a oportunidade de jogá-lo no 8 bits. Mas nessa, eu me dei bem. Trata-se de um jogo de primeira linha, totalmente novo. Esse negócio de flauta para pular fase eu não gostei não. O gostoso é ver fase por fase para não perder nenhuma cena. Bros, este é um jogo que vale a pena. LM

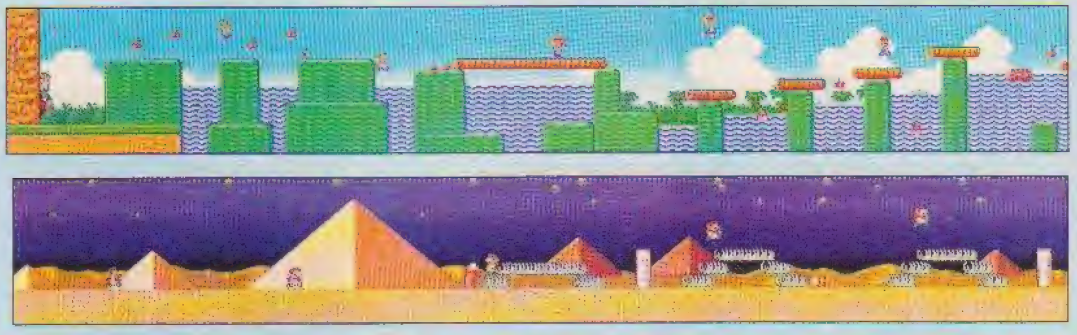
Pule nas notas e procure vidas

Na água, vá com calma no botão

Um dos filhotes de Bowser

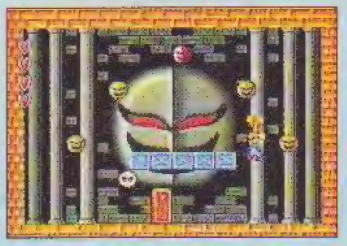
SUPER MARIO USA

Este jogo traz muitas diferenças em relação às outras versões. Foi lançado primeiramente nos Estados Unidos (onde é conhecido como **Super Mario 2**) e mais recentemente no Japão. Você pode jogar com quatro personagens diferentes: Mario, Luigi, Toad e a princesa. Também vale puxar os itens do chão e atirá-los contra os inimigos.



Use as poções para abrir portas de outras dimensões. Nelas você vai encontrar moedas e muitos itens de ajuda

Existem poções para criar portas que o levam para dimensões diferentes e inusitadas. Bombas podem ser usadas para quebrar paredes. Cada personagem possui uma especialidade : a princesa, por exemplo, pode planar em seus saltos.

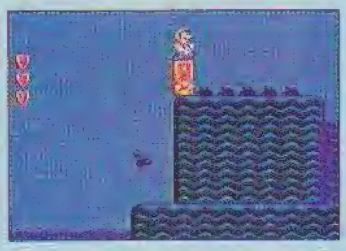


Muito cuidado com as máscaras

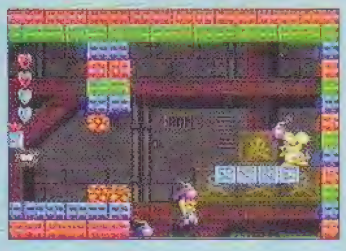
O foguete leva para uma nova fase

No caça-níquel ganhe até 10 vidas

Atenção no número de vidas

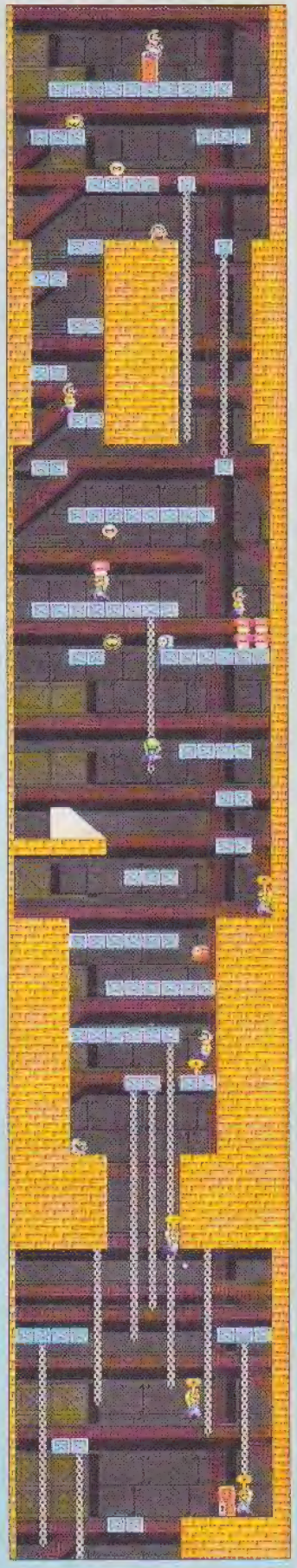


Entre na porta para coletar moedas



Vale tudo. Até jogar os inimigos

Muito simpática a princesa, não? E que vestido! Essa aventura é bem diferente das outras. Você tem poções mágicas e pode pegar itens do chão - mas ganhar vidas com moedas só vai ser possível se você tiver sorte no caça-níquel. O que não quer dizer que ela seja pior que as outras. Por mim, é a melhor. Gosto mesmo é de jogar com o Toad mas têm fases em que sou obrigada a apelar para os outros personagens (O Luigi tem um ótimo salto). O importante é prestar atenção e ficar de olho firme no chão para não deixar passar nada. Boa sorte. MB



POWER SNES DICAS

SUPER MARIO DICAS COLLECTION

SUPER MARIO 1

128 Vidas

No finalzinho da fase 3-1 você encontra uma escada. Detone uma tartaruga verde e continue. Na segunda suba na ponta de um degrau e pise na tartaruga conforme acima.

Pule para cima para "prender" o casco. Do degrau debaixo pule na vertical (não mexa mais no controle). Assim ganham-se até 128 vidas!

SUPER MARIO 2

Use a sequência da foto para encontrar o triplo 7 e ganhar até dez vidas

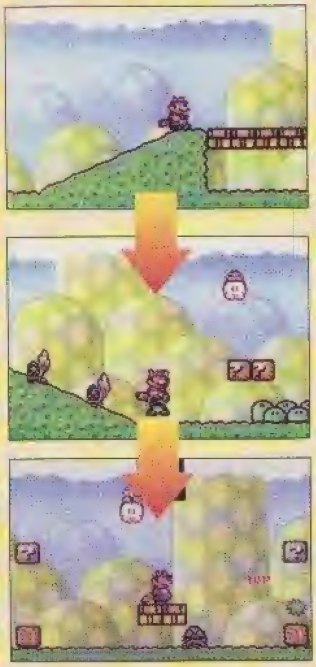
SUPER MARIO 2

Vidas Eternas

Logo na primeira fase, faça aparecer o cogumelo. Em seguida, soque por baixo para fazê-lo cair. Espere a sua volta e quebre os blocos no local exato da foto ao centro (detonando a tartaruga). Depois disso é só pisar no casco. Dica fácil de explicar e difícil de acionar.

SUPER MARIO 3

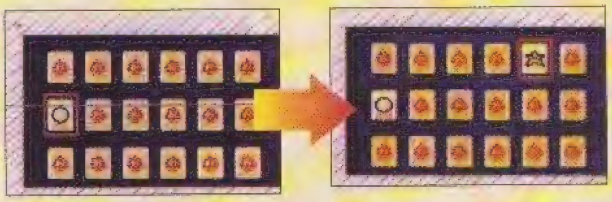
Mais Vidas



Na fase 3-4, espere no local da primeira foto pelo inimigo da nuvem. Volte até o lugar da tartaruga (foto 2). Leve seu casco até o local da última foto e jogue-o. O casco fica rebatendo, mata o que cai do céu e você ganha vidas.

SUPER MARIO 3

Ganhe vidas com tabela total

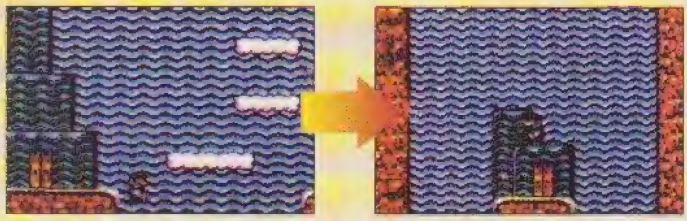


Abra o cartão acima. Cogumelo = esquema 1. Flor, estrela e baú significam, na ordem, esquemas 2, 3 e 4. Abra a carta indicada na 2ª foto se a 1ª for moeda. Moeda 20 na 1ª e estrela na 2ª = esquema 5. Moeda 20 na 1ª e 10 na 2ª, esquema 6. Moeda 10 e baú esquema 7. Moeda 10 e 20 esquema 8.

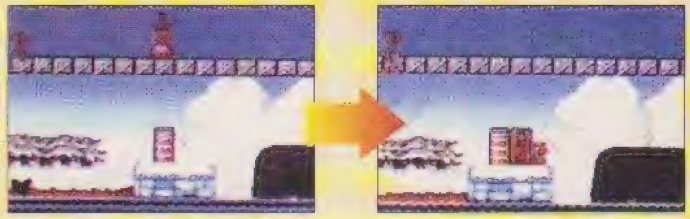
SUPER MARIO USA

Todas as warp zones de bandeja

Na fase 1-3, pegue a poção que está no local da foto 1, jogue-a, vá ao mundo escuro, entre no cano e vá à fase 4.



Na fase 3-1, pule bem no meio, entre pela porta e faça o mesmo que das outras vezes. Chegue à fase 5.

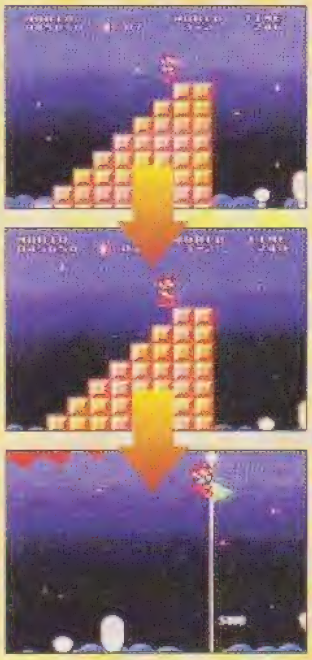


Na fase 4-2, carregando a poção, leve-a para baixo, jogue-a, entre no cano e chegue à fase 6.

Na fase 5-3, de preferência com Luigi, pule na plataforma, repita a operação. O mundo 7 está ao seu alcance.

SUPER MARIO 1

3 mil pontos



Ao completar a fase, assim que a casa da unidade zerar, como indicado na foto central, pule no mastro da bandeira. Se a casa da unidade indicar o número 6 espoucarão 6 fogos de artifício e você recebe 3 mil pontos extras.

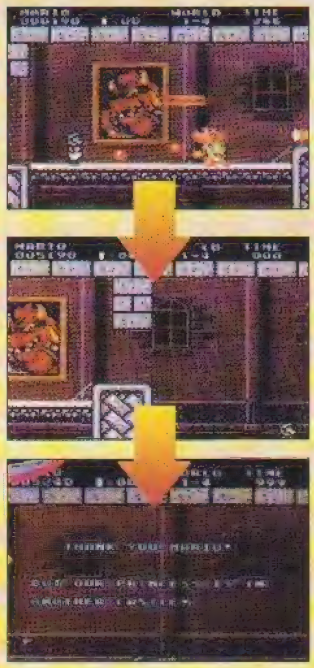
SUPER MARIO 3

Navio do tesouro

Para que o navio tesouro surja no mapa das fases 1, 3, 5 e 6, em primeiro lugar, é preciso igualar a casa da unidade com a da dezena das moedas. É preciso também que a casa da dezena de sua pontuação seja igual à das moedas. Exemplo: 11 moedas e 23410. Ou então 55 moedas e 179350 pontos. E para completar termine o estágio com tempo par. Dentro do navio sua recompensa serão 168 moedas e uma vida (foto). Mas há 2 Boomerang Bros para complicar sua missão. Nem tudo são rosas.

SUPER MARIO 2

Time 999



Ao chegar na fase do Koopa trate de pegar o machado no momento em que zerar o tempo. Você ficará com 999 de tempo, ganhando 50.000 pontos de bônus. Se você estiver com Fire Mario, esta dica se torna mais fácil.

CONTROLE TOTAL PARA SEU VIDEOGAME

GAME SYSTEM

- Você só coloca a TV e o Videogame
- Disponível para todos os sistemas
- Comandos e botões profissionais
- Funcionamento normal e turbo
- Várias cores
- Timer digital com totalizador de tempo jogado

COMPACT SYSTEM

- Versão econômica do Game System
- Fixação na parede

SUPER CONTROL

- Joystick tipo arcade com botões e comando profissionais
- Turbo individual
- Ajuste de velocidade do turbo
- 2 versões: Mega Drive e S-Nes

TIMER TECH

- Temporizador com indicação digital e totalizador de tempo
- Tempo fixo e ajustável

PARTES E PEÇAS

- Botões (várias cores)
- Comandos (Joystick)
- Painéis Montados
- Amplificador estéreo 20 watts
- Ficheiro
- etc

TECHVISION

Tel.: (011) 911-1533
R. Petrobrás, 757 - V. Antonieta
CEP: 03474-060 - Sao Paulo - SP

POWER SNES DICAS

S. F. SOCCER II

Time da Human

No modo Exhibition faça uma opção do tipo: Player VS Player. Na hora de escolher o time pressione R, A e, sem soltá-los aperte B. Você está com o time mais poderoso do jogo.

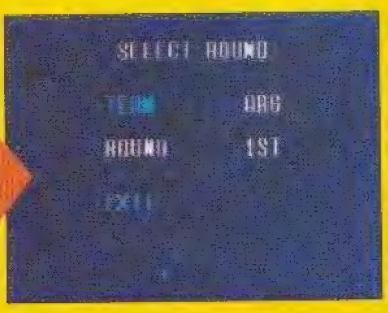
S. F. SOCCER II

Hard Rank

Na tela título mantenha pressionados L e R e então digite: ←, A, →, Y, ↓, Start. Dessa maneira o jogo vai se tornar muito mais apimentado.

S. F. SOCCER II

Seleção de Jogos



Na tela-título pressione L e R e digite: Y, A, X, A, Y, X, B. Agora é só escolher as fases no Human Cup.

BIO METAL

Para passar de fase

Aperte ↖ + B + A e dê reset. Recomece o jogo e pressione Select + R para avançar de fase e Select + L para retroceder.

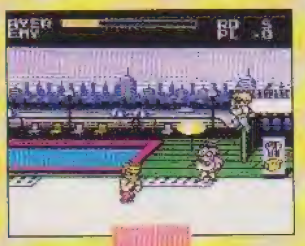
POP'N TWIN BEE

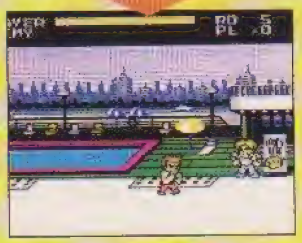
Energia a vontade

Acione a pausa e digite: select, A, Y, A, Y, X, B, X, B, R, R, select e start para voltar ao jogo. A sua energia se restaura até o máximo.

MIGHTY FF (Nes)

Para encher o tanque





Na fase cinco fique do lado esquerdo da placa com um garfo e uma faca. Pule e aperte B. Sua energia atingirá o máximo.

BUBBLE BOBBLE JR (Gameboy)

Todas as fases

Digite a password N J, ▲, ▲, para selecionar até a fase 80.

SCOPE games®

COMPRA - VENDA - TROCA - LOCAÇÃO

CARTUCHOS

CONSOLES

E ACESSÓRIOS

PARA VÍDEO GAMES

CARTUCHOS NOVOS E USADOS A PARTIR DE:

MEGA DRIVE US$ 8,00

SUPER NINTENDO US$ 14,00

NINTENDO US$ 6,00

- Tudo com garantia total
- Solicite tabela de preços ou faça-nos uma visita

RUA JOAQUINA RAMALHO, 1304 - V. GUILHERME - SÃO PAULO - SP - FONE: (011) 267-1487/290-9149

TELAMANIA

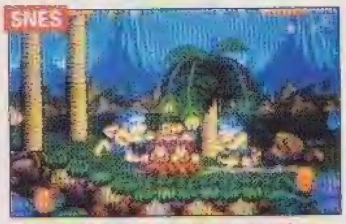
por Marcelo Kamikaze

A saga de Street terá continuação em breve e mais de 250 novidades do Japão

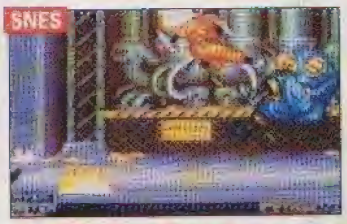
Duzentos e cinqüenta e nove novos jogos!!!

A maior exposição de jogos Nintendo do Japão, a Famicom Space World '93, contou com 259 lançamentos entre SNes, Nes e Gameboy. Alguns jogos bem quentes serão lançados em breve. **Dragon Quest VI** é o mais aguardado (isto porque foi anunciado só o projeto do game...).

Virtual Wars, Coconuts Japan, Jan.



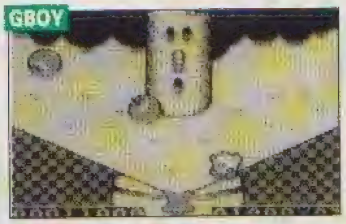
Joe & Mac 2, Data East, Janeiro



Ninja Warriors, Taito, Janeiro

Goemon 2, Konami, Dezembro

Super Godzilla, Toho, Dezembro

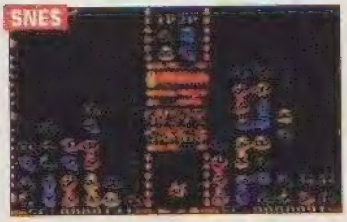


Karby's Pinball, Nintendo, s/ prev.

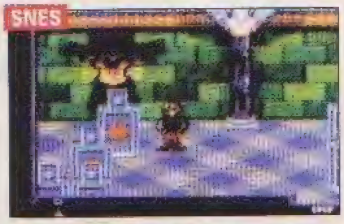
Undercover Cops, Irem, Dezembro

Lethal Enforcers, Konami, Dezembro

Fire Emblem, Nintendo, s/ prev.



Puyo Puyo, Banpresto, s/ prev.



Young Merlin, Virgin, Dezembro

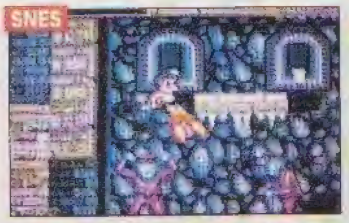
Twin Bee, Konami, Dezembro

Sound Factory, Nintendo, s/ prev.

Suzuka 8 Hours, Namco, Outubro

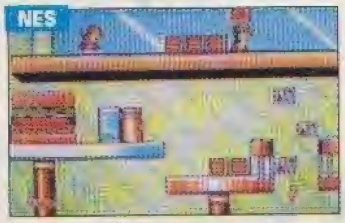
Brain Lord, Enix, s/ prev.

Darius Force, Taito, 24 de Setembro



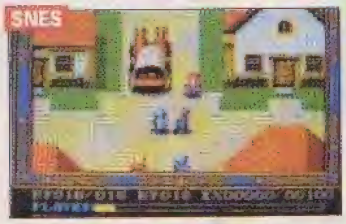
Menino Biônico, Zamuse, s/ prev.

Empire Strikes Back, Victor, Nov.



Chip and Dale 2, Capcom, dezembro

Super HQ, Taito, Novembro



Ys IV, Tonkin House, Outubro

Actraiser 2, Enix, Outubro

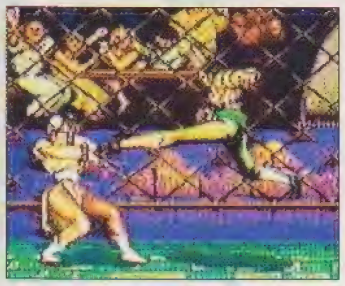
SUPER STREET FIGHTER II

Novos lutadores estão chegando

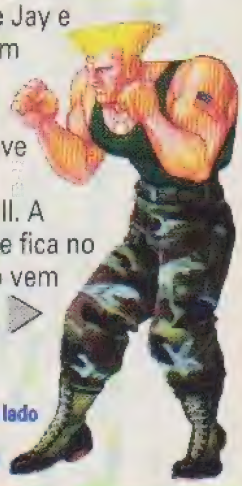
Direto da ***Gamepro***, que está rendendo informações incríveis, a notícia do ano. O jogo mais amado do mundo teve sua derradeira versão anunciada pela própria Capcom. Baby Betinho está catatônico até agora desde que soube que SF II vai virar SUPER, ou seja **Super Street Fighter II: New Challengers**. Em outubro a novidade deve estar pintando nos EUA e também por aqui, é claro! Muitas novidades. O ar vai ficar repleto de hadoukens e shouryukens vermelhos. Isso é só um aperitivo. A grande notícia é a chegada de quatro novos lutadores em primeiríssima mão. T. Hawk, Cammy, Dee Jay e Fei Long, com seus respectivos cenários. Deve ser o grand finale de SF II. A pergunta que fica no ar é: quando vem **SF III**?

O Super Street Fighter (nome provisório) terá 4 personagens novos. Ainda não se sabe a nacionalidade deles

M.Bison dando chutes é uma das mudanças confirmadas pela Capcom



Já Balrog ganhou um novo tipo de chute. Que é acionado com o lutador em pé



OBS: As fotos ao lado são fictícias e exclusivas da *GP*

NBN IMPORT&EXPORT

VOCÊ COMPRA, VOCÊ RECEBE

SUPER NINTENDO - NINTENDO - PC - CD
IMPORTAMOS E ENVIAMOS VIA SEDEX

S. NINTENDO

Addams Family
Allien X Predator
Amazing Tennis
Athlete
Axelay
Allien III
Battletoads in Battlemaniacs
Batman Returns
Battletech
Beast of the Beast
Bio Metal
Bob
Bomber Man
Bubsy
Bulls X Blazers
California Games II
Chester Cheetah
Chuck Rock
Cool Word
Cyborg Warrior
Dead Dance
Desert Strike
Dracula Bram Stoker's
Dragon Ball Z
Dragons Lair
F1 Super Draving Suzuki
F Zero
Fatal Fury
Final Fighter II
Ghost'n Boy
GP I Race
Home Alone II
Hook
Joe e Mac II
King of the Monsters
Las Vegas
Lethal Weapon
Mario is Missing
Magic Sword
Mickey Mouse
Mortal Kombat
NCAA Basketball 93
Nigel Mansel
Ninja Kiki
Sonic Wings
Wolfenstein
Lawnmowerman
North Ken Star
Out of this World
Out Lander
Pop
Rama II 1/2
Rea Ocreber
Road Runner
Robocop III
Rock in Roll Racing
Rushing Beat II
Simpsons B. Night Mare
Soccer II Super Formation
Sonic Blastman
Street Combat
Street Fighter Champ Edition
Street Fighter II 1/2 Turbo (Hyper Fighting - 20 Mega)
Strike Eagle
Star Fox (Original)
Super Bowling
Super Dunkshot Basketball
Super Formula I
Super Mario World
Super NBA Basketbal
Super Soccer Champ
Super Star Wars
Super Turrigan
Super Volleyball II
Tazmania
Tennis Tour International
Terminator
Test Driver II
Tetris & Bombliss
The Blues Brothers
Thunder Fight
Tiny Toon
Tom e Jerry
Top Gear
Turrier IV
Ultra Seven
Valken
X-Man
Yoshi's Cookie

NINTENDO

Alien III
Best of the Best
Flash e Batman
The Young Indiana Jones
Terminator III
Rockman 6
Rockman 4
Mighty Final Fight
Street Fighter II
Street Fighter III
Street Fighter IV
Robocop IV
James Bond jr.
Little Samson
Monster
Yo Noid!
S. Contra 3
Flintstones
Barbie
The Little Mermaid
Simpsons II
Untouchables
Silver Surfer
Wrestling
Smash Tv
Dragons Lair

CD

After Burner III
Jaguar
Ecco the Dolphin
INXS
Final Fight
Marky Mark
Road Avenger
Sewer Shark
Wolf Child
Time Gal
Sherlock Homes II
Batman Returns
Night Trap

PC

Arkanoid
Crack Down
Faces
Leminings
Metal Gear
Operation Wolf
Rotox
Space Harrier
Stellar 7
Super Contra
The Games
Thunder Strike

CONSOLES

Mega Econômico
Mega CD Americano
Super Nintendo Econômico
Super Nintendo Completo

ACESSÓRIOS

Adap. p/ S. Famicom/S. Nintendo
Bazuka S. Nintendo
Baloon
Controle S. Nintendo
Controle S. Nintendo Turbo
Controle 6 Botões Sega/Mega Orig.
Controle S. Nintendo Programável
Estoje para Cartuchos
Fonte
Game Genie S. Nintendo
Pro II
Pro CDX Adap. P/ CD

IMPORTAMOS MAIS DE 800 PRODUTOS. CONSULTE.

CONSULTE NOSSOS PREÇOS PARA:

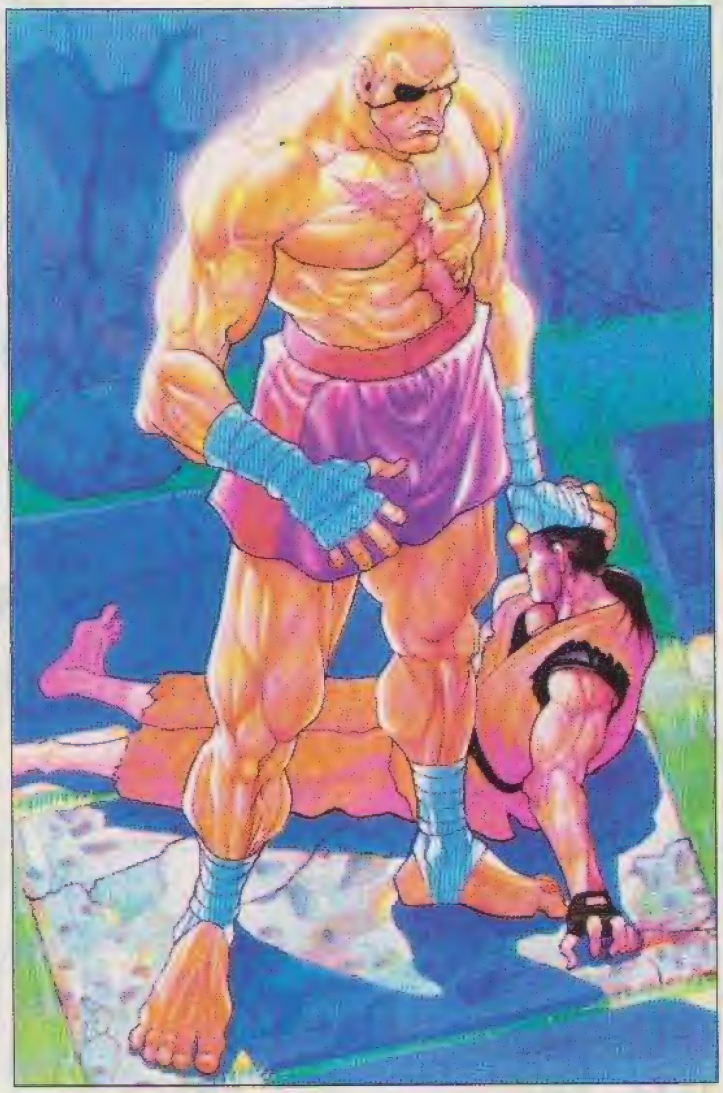
MOUNTAIN BIKES
INSTRUMENTOS MUSICAIS
CALCULADORAS
BRINQUEDOS
VIDEOS
SOM

PEÇA NOSSA TABELA

TEL/FAX:
(0152) 33.9715

Não basta ser turbo...

A Capcom não poderia mesmo decepcionar e veio com mudanças animais em **Super SF II**, para arcade. Além dos quatro novos personagens, tudo passou por mudanças. Os doze anteriores receberam acréscimos visuais, novos quadros de movimento, ou seja, aumento da qualidade de animação. Até a tela de escolha mereceu atenção, os rostos dos personagens foram redesenhados no papel e passados para o computador. Agora você passa a ter oito cores à sua disposição para trajar seu lutador (cada botão colore a roupa do personagem com uma tonalidade). Mais detalhes gráficos. Só para se ter uma idéia, a cobra de Blanka, foi redesenhada e ele próprio se tornou selvagem realmente. Vega assumiu de vez seu lado paranormal, até no look. E muito cuidado! Quando você ficar tonto não vai ver só estrelas e passarinhos. Surgirão sinos diante de seu nariz e você vai ver a morte de perto. E não poderiam faltar aperfeiçoamentos nos golpes. O teletransporte de Dhalsim ficou mais rápido. Fora o chute em pé, as garras de Balrog atingem o inimigo em qualquer ponto da tela. M. Bison também chuta. Ryu solta hadoukens vermelhos. Mas o que é chocante mesmo é o shouryuken flamejante de Ken, que acerta até três vezes. Ryu e Ken se tornaram capazes de variar a altura e o alcance da giratória aérea. Com isso você terá novas estratégias e combinações de golpes à sua disposição. A Capcom acabou conseguindo criar uma maneira de luta peculiar a cada personagem. O adjetivo Super também pode descrever o novo som. A tecnologia Q Sound, que envolve o jogador, foi utilizada. As músicas têm agora novos instrumentos e efeitos e foram contratados dubladores diferentes para cada personagem. Assim Ryu e Ken não possuem mais vozes iguais. É pra todo mundo ficar como o Baby Betinho, que já foi pra fila do fliperama desde ontem.



E a luta continua... Não perca na próxima GP fotos e mais detalhes!!!

OS QUATRO NOVOS GUERREIROS MUNDIAIS

T -HAWK

Apesar de viver no México, ainda não se sabe a nacionalidade desse pele-vermelha que é capaz de mergulhar igual a uma águia. Suas combinações aéreas são as melhgores e capazes de jogar Ken no solo.

CAMMY

As roupas militares e o rabo de cavalo fazem lembrar tanto o Guile que as más línguas já andam insinuando relações de parentesco entre os dois. Essa desconfiança não impede que seu poder de chute supere o de Guile

DEE JAY

Kickboxer mal-encarado é o típico bad boy. Tem uma magia em forma de onda que vai ensopar todos os oponentes. É tão impiedoso em seus socos que seus adversários vêem estrelas, sinos e tudo mais.

FEI LONG

Parece que o velho Bruce Lee reencarnou com toda a fúria e sede de vitória nesse personagem. Seu chute de fogo, no estilo do novo shouryuken, o torna um verdadeiro pé-quente. E ele deseja ser campeão...

SUPER MÁQUINA

Agora você pode ter em sua Loja ou Residência o máximo em diversão eletrônica.
A *"Eu Sou"* traz prá você os super gabinetes **Winners Champion** para lojas e o **Winners Boy** para residências.

Winners Champion

A *"Eu Sou"* também fornece comandos, com as últimas novidades do momento, fontes, complementos e acessórios de alta qualidade.

O Winners Boy é um gabinete com medidas reduzidas que já vem com TV e pode ser equipado com video game **MEGADRIVE, SUPER NINTENDO** e outros. Uma ótima opção de entreterimento para residências, consultórios, clubes, locadoras, buffets etc.

Fábrica e Show-room
R. Freire da Silva, 408 – Cambuci – São Paulo Capital
Vendas e Informações: 278.6970 e 270.8685

FATAL FURY SPECIAL

A paz da montanha teve fim

Precisaram de quadros novos depois do último quebra-pau

Bomba! Uma sensacional nova versão de **Fatal Fury 2** está prestes a ser lançada. Nela, como em **Street Turbo**, tornou-se possível escolher os mestres. Agora já dá para optar entre Billy Kane, Lawrence Blood, Axel Hawk e Wolfgang Krauser. E para extrapolar ainda mais, foram incluídos outros três personagens seminovos desembarcados diretamente da primeira versão: Geese Howard, Tung Fu Rue e Duck King. No mais, alguns personagens antigos passaram por modificações, certos cenários foram aprimorados e outros acrescentados. Além dessas inovações, a SNK fez questão de introduzir alguns golpes novos. Os sete personagens têm golpes secretos e suas respectivas fases. Já tem gente apostando que uma hora dessas sai o Fatal Fury Nitro, com velocidade ampliada e...

As magias ganharam um visual mais poderoso. Ao fundo a coleção particular de Geese

Geese pode ser você

GP *Fatal Fury disputa com Street pau a pau a preferência nacional no Japão. E este dá ainda mais força à série. No visual, esta versão deixou SF para trás. Na diversão, o que marca é o equilíbrio entre lutadores. Agora, a habilidade fala mais alto. Vou arrebentar!* **BB**

FATAL FURY SPECIAL					SNK
+ 100 Mega 2 Jogadores	Fases: 15 Luta				Continue
Grafico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5

TUNG FU RUE

Sen'hibu - ↓ ↙ ← + soco - energiza a mão e golpeia o inimigo.
Gekihou - C repetido - libera uma aura que derruba quem tentar atacar por cima.
Ressenkyaku - (c) ↙ ↗ + chute - chuta várias o oponente escalando-o.
Shoha - (c) ↙ → + soco - libera uma onda de choque das mãos.

WOLFGANG KRAUSER

Blitz Ball - ↓ ↙ ← + soco ou chute. Desfere uma bola de fogo. Se usar soco, a magia será alta, com o chute, baixa.
Leg Tomahawk - ↓ ↘ → + chute - um chute giratório no estilo Krauser.
Atemi-nage - ←↙ ↓ ↘ → ↗ + soco - usa o golpe do adversário para joga-lo longe.

AXEL HAWK

Tornado Upper - ↓ ↘ → - soco - solte um furacão com um gancho.
Smash Bomber - (c) ↙ → + soco - desfere gancho seguido de passo largo.
Axel Dance - Soco repetido - socos múltiplos.

BILLY KANE

Tchudan Sansetsukon Zuki - (c) ← → + soco - estica lateralmente a vara pegando longe.
Koma Otoshi - (c) ↙ ↗ + soco - estica a 45 graus pegando o oponente no ar.
Senpukon - Soco repetido - gira a arma sobre a cabeça e acerta o adversário.
Kyoshu Hishokon - ↙ ↓ ↘ → + chute - salta com a vara acertando por cima.

GEESE HOWARD

Reppuken - ↓ ↘ → + soco - uma onda de choque percorre o chão.
Shippuken - ↓ ↙ ← + soco durante o salto - solta uma esfera de energia no ar.
Atemi-nage - ←↙ ↓ ↘ → ↗ + soco - usa o golpe do adversário para joga-lo longe.

LAWRENCE BLOOD

Bloody Saber - ← ↙ ↓ ↘ → + soco - golpeia com a espada por trás da capa.
Bloody Spin - (c) ← → + chute - avança sobre o inimigo como um torpedo.
Bloody Cutter - (c) ↓ ↑ + soco. Dá uma cambalhota e usa a capa como uma faca.

DUCK KING

Head Spin Attack - (c) ← → + soco - avança sobre o oponente com cambalhotas
Break Storm - ↓ ↘ → ↗ + chute - gira no chão e finaliza com uma voadora.
Beat Rush - → ← → + soco - desfere golpes dançando.
Dancing Dive - ← → ← + chute - pula para trás e acerta uma joelhada.
Needle Low - ↘ + □ - aplica uma rasteira rápida.

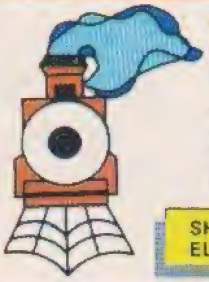
GAME SHOPPING

I CAMPEONATO INTER COHAB DE GAMES
RESULTADO FINAL
1º DOUGLAS S. NOGUEIRA (12) - CONJ. PRESTES MAIA
2º ROGERIO DE OLIVEIRA (15) - CONJ. CID TIRADENTES
3º FERNANDO M. BRAZÃO (15) - CONJ. CID TIRADENTES

PROMOÇÃO: LOCADORA MASTER
SEMPRE COM OS MELHORES GAMES E FILMES
LOJA 1 - CONJ. PRESTES MAIA
LOJA 2 - CONJ. JUSCELINO
LOJA 3 - CONJ. CID TIRADENTES
AGUARDEM EM BREVE: II CAMPEONATO COM MORTAL COMBAT

ALL STAR GAMES
★ ★ ★ ★ ★
• VENDA DE CONSOLES, CARTUCHOS E ACESSÓRIOS
• SALA DE JOGOS
• S. NES, MEGA, NINTENDO E MASTER
S. NES JUNIOR 155 U$
S. NES COMPLETO 190 U$
R. AURELIANO LEAL, 52 - ÁGUA FRIA
SÃO PAULO - SP - TEL.: (011) 290.9372

TARGET
LOCAÇÃO E VENDAS
• ACESSÓRIOS
• CARTUCHOS
• CONSOLES
• ASSISTÊNCIA TÉCNICA
VÍDEO GAME E LOCADORA
Av. R-1, nº 195 - St. Oeste
Goiânia - GO - Tel.: (062) 291.1607



TOYS ELECTRONICS
CONSERTO DE BRINQUEDOS - TRANSCODIFICAÇÕES E MANUTENÇÃO
Videogames: Master System, Mega Drive, Game Gear, Super Nintendo, Game Boy, Super Famicom, Neo Geo, Phanton System
Televisores Importados.
ORÇAMENTO GRATUITO
HORÁRIO: 2ª a 6ª das 10:00 as 18:00 hs
Sábados das 9:00 as 18:00 hs
SHOPPING ELDORADO
Av. Rebouças 3970 - 1º subsolo - Loja 1009
Tel.: (011) 814.0455 e 815.5649/Fax: (011) 814.9560

HOT GAMES
TRANSCODIFICAÇÃO E CONSERTO DE VIDEOGAMES COM 1 ANO DE GARANTIA
ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA EM SISTEMAS NINTENDO E MEGA.
TAMBÉM DESTRAVAMOS NINTENDO, SUPER NINTENDO E MEGA
ATENDEMOS VIA SEDEX PARA TODO BRASIL
RUA LOEFGREEN, 2106 - Vila Mariana
São Paulo - CEP: 04040-003
TEL: (011) 571-5451

FIREBALL GAMES
Locação, Compra e Venda
• Novos e Usados • Acesórios
• Cartuchos • Consoles
Tudo em 3 vezes, não compre sem antes nos consultar.
RUA COROPÉ, 165 - Pinheiros - São Paulo
Tel.: (011) 813-6179

CURITIBA
STAR game
Locação e Venda
• SUPER NINTENDO • MEGA DRIVE
• NINTENDO • MASTER SYSTEM
• GAME BOY • GAME GEAR
R. Tapajós, 1292 - Tel.: (041) 338.6818 - Curitiba - PR

O point mais quente de Santo Amaro
MENEZES GAMES
• Todos os sistemas
• Despachamos para todo o Brasil
• Todas as novidades pelo menor preço
• Acessórios em geral
• Preços especiais para locadoras
• Aceitamos cartão de crédito
Av. Adolfo Pinheiro, 384 loja 37
Tel: (011) 246.0454 - São Paulo

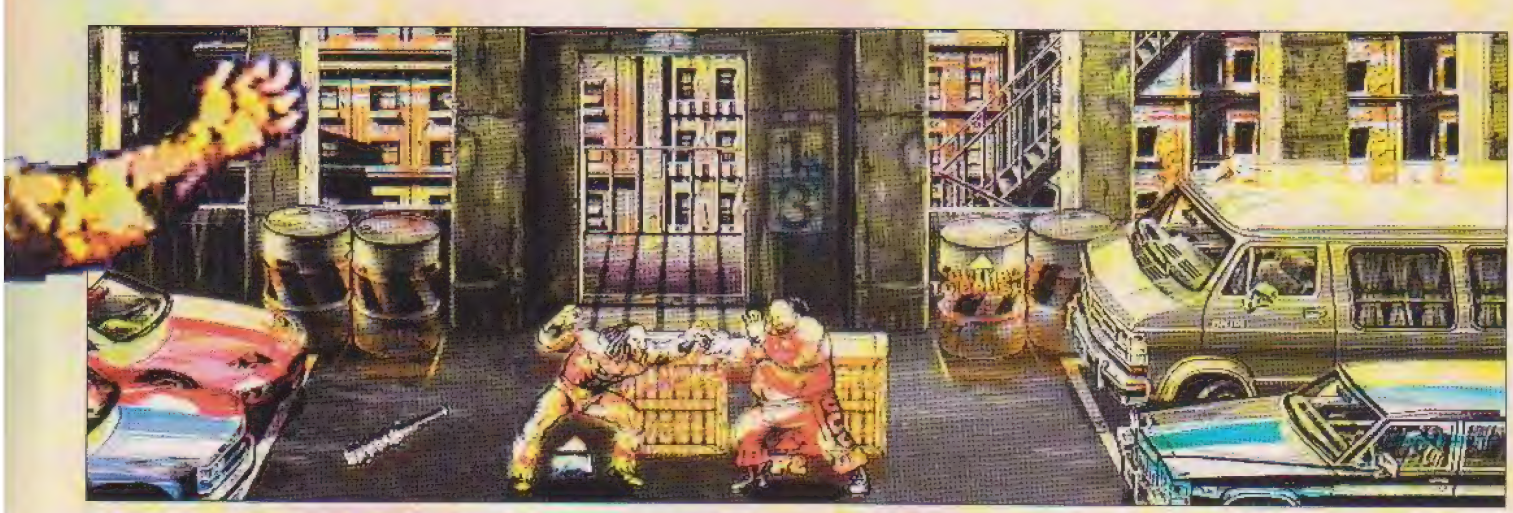
MANIAC GAMES
Transcodificações com o menor preço do Brasil
Confira: Super Nes e Mega Drive US$ 10,00
Nintendo Americano ou Japonês US$ 15,00
Consertos de Games e aparelhos eletrônicos com garantia. Vendas de Vídeo Games, Cartuchos e Acessórios para todo o Brasil via Sedex. Descontos especiais para revendedores.
Rua Domingos de Moraes, 211 2º andar Cj. 3 CEP: 04010-970 — São Paulo — SP Tel: (011) 573-0586

MORTAL KOMBAT
NEW GAME
FLIPERAMA E VIDEOGAME
As mais recentes novidades em Super Nintendo, Mega Drive e Master System para você jogar como se estivesse em casa. Temos ainda fliperama para você jogar e se divertir!
VENDA COM PREÇOS PROMOCIONAIS PARA FITAS E VIDEOGAME
Rua Nova Barão, 7 - Ao lado do Mappin Pça. Ramos - São Paulo - Tel.: (011) 221.4897 - Fax: (011) 222.7699

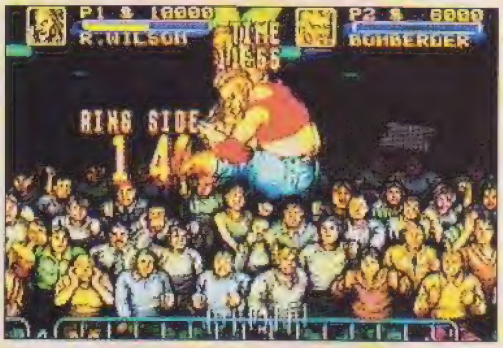
FIRE SUPLEX

Poder, esforço e glória! Dessa soma incomum resulta a fórmula que faz um campeão. Nesse fantástico jogo para Neo Geo você pode escolher entre dez dos mais espalhafatosos e violentos lutadores encontrados nas ruas ou ringues de qualquer parte do planeta. Existem dois modos à sua disposição: Tag-Match ou VS. Para conseguir sobreviver entre a horda de bárbaros selvagens, é preciso que você ponha em prática tudo o que aprendeu de luta suja. Sua destreza para esmurrar, triturar, socar, chutar, esmigalhar e esfolar vai conhecer o teste definitivo. Veja seus coleguinhas de aventuras: Roy Wilson, o bárbaro germânico; Terry Rogers, o dandy americano, The Red Dragon, o frio assassino asiático; The Gandhara, o contorcionista ameaçador; Led Bradley, o demônio de cabelo prateado; Big Bombarder, o escudo humano; Bubber Man, o imperador do sangue; Master Barnes, o robô invencível; Gochack Bigbomb, o brutamontes e Blues Hablam, o sombrio. Mais de 100 Mega de pancadaria!

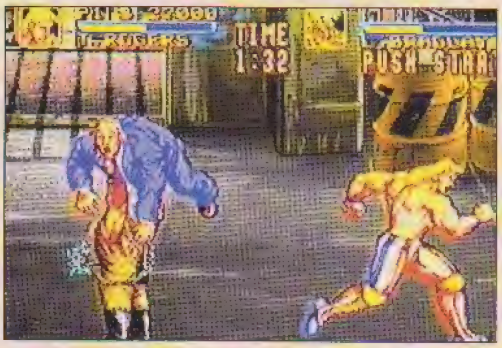
Existe 2 tipos de ringues: o normal (abaixo) e o eletrificado (ao lado)



Em 2 jogadores, suba no canto superior e aperte A para seu parceiro entrar no ringue



Se o tempo terminar com os dois fora do tablado, vence o que possuir mais energia



Caso o dono do carro venha reclamar dos prejuízos em seu automóvel, erga-o e arremesse-o contra o adversário

GOLPES

Comandos gerais

A - soco / B - chute / C - salto / D - provocação
2 toques para o lado - corrida
A + B - movimento rápido
Trás, Frente + A - ataque especial
Frente + A repetido - golpe múltiplo/especial
Perto do poste e para cima - sobe no poste
Perto do oponente + A - agarra o adversário

Se ganhar na disputa de força

A ou B + direcional - golpes variados
Lado + A - joga para as cordas
A + B - Super golpes

Se o oponente estiver caído

A - levanta-o a força
B - executa uma chave
C - ataca o lutador no chão
D - cai sobre o oponente iniciando a contagem

Já disse pro Editor no último papo cabeça que preciso de mais tempo para arrasar nos Flipers da cidade. O expediente tem sido puxado com tanto jogo de luta! Um deles é esse Fire Suplex, (3 Count Bout, nos Estados Unidos), que pratiquei demais, e que é bom para quem tem dificuldade em aprender golpes. É quase tudo igual para todos os 10 lutadores. Tem cara que até ficou animado antes de levar umas biabas. **BB**

FIRE SUPLEX — **SNK**

106 Mega	Fases: 10	Continue
2 Jogadores	Luta	

	1	2	3	4	5
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					

POWER CLUBE

ARTISTAS POSTAIS

O desafio do Baby Betinho deu tamanho pé que a galera endoidou e enviou mais de 7 mil desenhos para a redação de **GP**. São trabalhos lindíssimos. Por causa do enorme sucesso, vamos continuar recebendo os trabalhos e publicar os melhores. Continuem a mandar desenhos - mas tem um detalhe - o desenho tem que vir no próprio ENVELOPE e não dentro dele, OK? Veja ao lado alguns trabalhos fantásticos. Incrível, não?

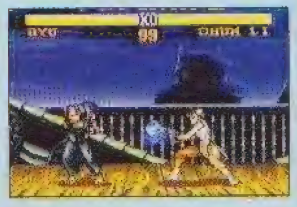
Marcelo Lima, Maceió, AL: Que é isso? Mortal

Leandro Soares, Londrina, PR: Gata sensual, hem?

Paulo Almada, Porto Alegre, RS: O Dhalsim gaúcho é assim, tchê?

PEGADINHA

Novidade em GP. Todo mês vamos propor um probleminha para você, leitor. Queremos ver quem manja de games pra valer. Na foto abaixo existe algo anormal, que nenhum jogador vivo tinha visto até esta foto. O que é?



Sacou? Se não notou nada, espere a resposta na próxima edição

CAMPANHA ESPORTE NÃO É DROGA - PRATIQUE!

GANHE GRÁTIS

ESTE ADESIVO, E ENTRE VOCÊ TAMBÉM NESTA CAMPANHA

PARA GANHAR ESTE, ADESIVO, ESCREVA PARA:
MACK COLOR - Etiquetas Adesivas Ltda.
Rua Francisco Marengo, 339 - TATUAPÉ
CEP 03313 - 000 - Fone: (011) 941-4499

QUANTIDADE LIMITADA

OBS.: Favor mandar anexo 1 envelope com selo e enviaremos o adesivo

Violência pra valer no Oriente: saiu o desenho de Fatal Fury

por Baby Betinho

Para abrir este espaço na revista trouxe para vocês o desenho do **Fatal Fury**. Mas Marjorie, Lord e Marcelo também estão louquinhos pra revelar suas descobertas. A SNK produziu e exibiu no Japão o desenho "Battle Fighter - Garou Densetsu", para divulgar melhor o jogo. A audiência atingiu mais de 10 pontos e a SNK, já produziu a seqüência, baseada em **Fatal Fury 2.** A história é a mesma do jogo: Geese Howard mata Jeff Bogard, e os filhos adotivos de Jeff - Terry e Andy , mais o amigo Joe, vão vingá-lo. Em matéria de violência o desenho dá de dez no jogo. Sangue paca! Pancada pra valer! Uau!!!

Já pensou se a magia de Geese no jogo fosse assim?

Joe Higashi se prepara para salvar Andy Bogard

No final, os três partem para aprimorar suas técnicas

JOGO DO MÊS

Já que o futebol tupiniquim anda decepcionando, o jeito é apelar para a "pelada eletrônica". A redação não arredou pé e o jogo do mês foi Formation Soccer 2. Jogam quatro marmanjos simultâneos (a gritaria é infernal, gaviões são rouxinóis aqui perto).

NETUNIA GAME

MIAMI - FLÓRIDA

Fornecemos aparelhos, cartuchos e acessórios originais.
Temos todas as novidades em game com o menor preço do mercado.
Despachamos para todo o Brasil.
Entrega super rápida.

NETUNIA

NETUNIA IMPORT. EXPORT. CORP.

CONSULTE-NOS

FONE:(011) 66.3318 - 67.2135 - FONE/FAX: (011) 66.5618

NES PRÉ-ESTRÉIA

Por Lance Boyle

Kirby's, o legendário jogo de Game Boy, é o lançamento do momento para 8 bits, com seis Mega de ação! Ao ligar seu NES, prepare para tornar-se o mais novo fã desse jogo que já era mania entre a galera do portátil.

Você é o que você come

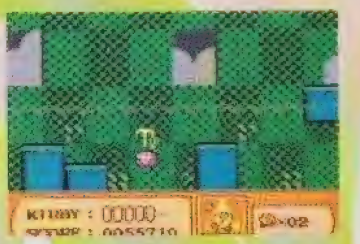
Kirby habita uma distante estrela chamada Terra dos Sonhos e vive uma eterna guerra com seu arqui-inimigo, o Rei Dedede. O maligno monarca transformou a estrela do poder em pedaços. Agora ninguém na Terra dos Sonhos consegue pregar o olho. Somente o herói Kirby é capaz de dar um jeito em tamanha tensão. Para isso, ele precisa encontrar os pedaços da estrela destruída, atravessando sete fases muito bem guardadas pelos seguidores de Dedede. Na versão original, a do Game Boy, os movimentos de Kirby se reduziam a correr e flutuar por mar e terra combatendo a horda de inimigos e coletando pontos extras, vidas e restauradores de energia (comida). A mudança mais significativa dessa versão são as novas habilidades de Kirby. Agora ele se torna mais forte toda vez que devora um inimigo. As armas são outra novidade. Martelos, bolas de fogo, lasers, agulhas de porcos-espinho e muitas surpresas mais. Um painel na parte inferior da tela destaca a habilidade em uso, número de vidas e sua pontuação.

Dica: uma das melhores armas para colher é a Mike Attack (vinda da versão Game Boy). Com este guincho, Kirby se torna capaz de bloquear todos os inimigos da tela

Dica: Em geral, o primeiro Power-Up que você encontrar é o que você precisará para atravessar o resto da fase.

Dica: O chefe do primeira fase tem o seu ponto fraco na nariz. Acerte-o com muçás para acabar com a sua raça

Dica: Evite os inimigos adormecidos. Se esbarrar neles, Kirby cairá na soneca



Dica: Kirby dispara tiros em quatro direções quando anda

Dica: Volte atrás e apanhe os lasers no portão 6 depois de enfrentar os dois chefes do fim do estágio 3. Desvie das estrelas cadentes e raios de fogo disparados pelos safados!

Gráficos de Sonho

O visual é o ponto forte do jogo. O cenário de fundo monocromático do Game Boy foi bombardeado com as cores do Nes. Cavernas secretas, pirâmides no deserto e oceanos revoltos são abundantes na maravilhosa Terra dos Sonhos. Os efeitos especiais são de prima.

NES

Kirby's Adventure

Nintendo

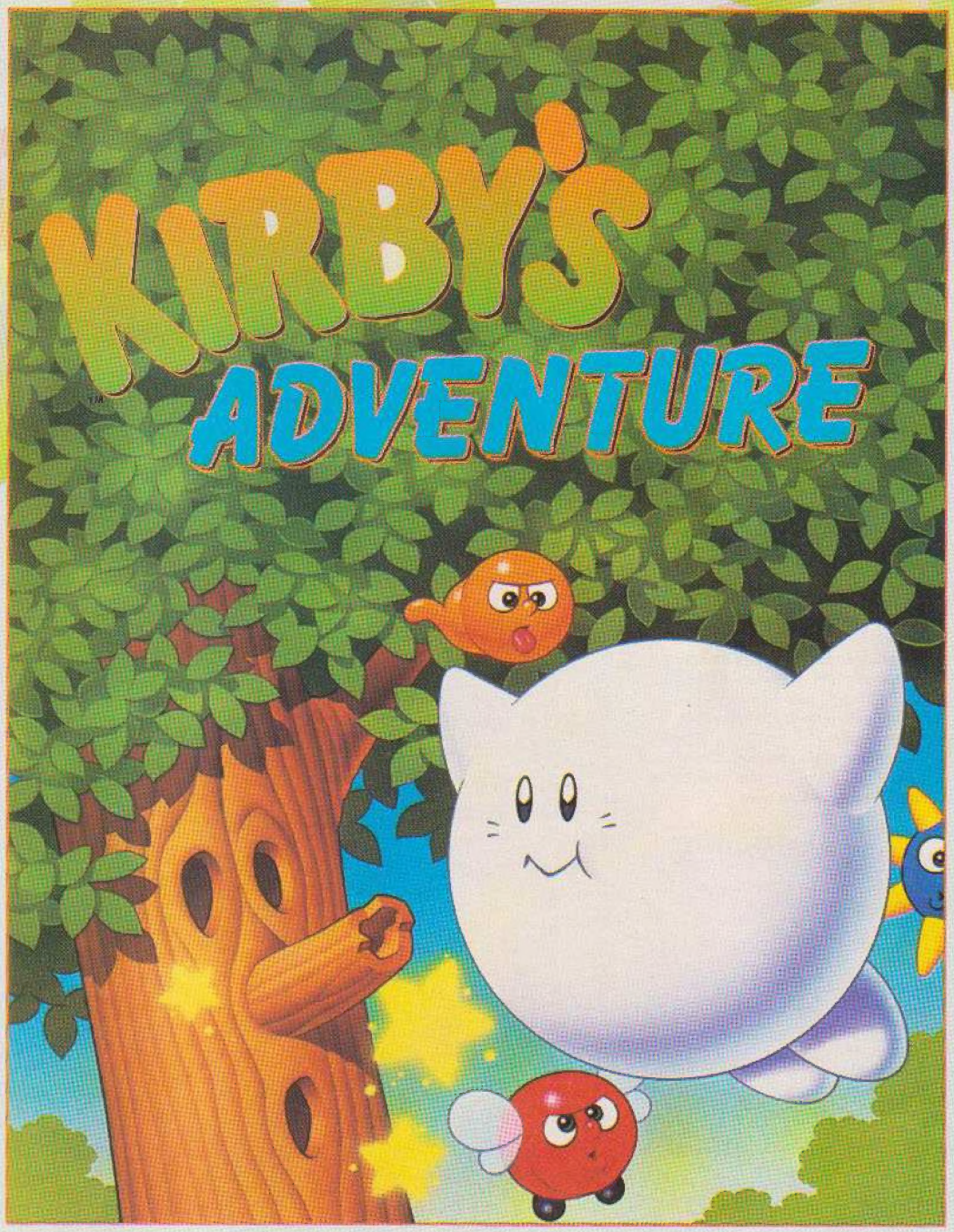
O popular herói do Game Boy recebeu passaporte para seu Nes com 6 mega de ação ininterrupta e belos efeitos visuais. São 7 fases de muita diversão em um dos melhores lançamentos para 8 bits.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
5.0	5.0	5.0	5.0	Expert

US$ 39,99	Ação/aventura
6 Mega	Um jogador
EUA	Bateria

No Quick Draw (duelo), fique atento para disparar assim que surgir a palavra FIRE

Ao lutar no Egg Catcher, tome cuidado para Kirby não engolir uma bomba por acidente. Senão kaboooommm!!!



Escolha qualquer fase e você encontrará gráficos esplendorosos. No instante em que Kirby atravessa o prédio na fase três ocorre um raro efeito de rotação em videogames de 8 bits. Descubra que vale a pena! Um problema facilmente detectável diz respeito ao tamanho dos Sprites, que são grande demais, ocasionando a perda dos detalhes bem-humorados. O som é uma sinfonia.

Dica: Quando você adentrar a primeira porta da fase 4, continue à direita até avistar blocos que formam um xadrez. Vasculhe a região para encontrar uma fase Bônus

Dica: Enfrente o Chefe da quarta fase após coletar itens para saltar bem alto e atire em direção aos olhos dele. Quando chegar ao chefe da quinta fase, colha os projéteis lançados em sua direção por ele e atire-os de volta

Dica: O Power-Up UFO na sexta fase, proporciona a Kirby três opções de tiro. Você pode variar de acordo com o tempo que permanece apertando o botão B

Cada um dos personagens possui o seu grito característico, e a música se modifica o tempo todo.

Dica: Durante o desastre marítimo no Orange Ocean, procure as entradas ocultas ao longo de toda a fase

Fases Bônus

Cada fase tem três divisões Bônus: Crane Fever (onde você colhe itens com um guindaste); Egg Catcher (um cara a cara com o Rei do Ring); e a hilária Quick Draw Kirby (veja quem é o botão mais rápido do Oeste). No final do jogo, você terá oportunidade tão aguardada de enfrentar o Rei Dedede, com direito a mais dois rounds de tiro ao alvo. A facilidade no manejo dos controles é fundamental para que você consiga cumprir seu objetivo. Reze a oração em que você bota mais fé, controle as emoções e, depois de tudo, é só correr para o abraço.

Donos de Nes botam bloco na rua

Kirby's Adventure é tão bom para 8 bits como a festejada série de Mario. Parece que as fabricantes de jogos de vez em quando capricham nos lançamentos para esse console e acertam a mão. Nota 10! Isso é respeito ao consumidor. Mesmo quem sonha com um aparelho mais potente pode ir se divertindo com essas incríveis aventuras.

NOVA CULTURAL

Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

Diretoria
Iara Rodrigues, Armando Dal Colletto, Walter Thomé, Shozi Ikeda

GAMEPOWER

ANO 2 - Nº 15 - SETEMBRO DE 1993

REDAÇÃO

Diretora Editorial: Iara Rodrigues
Editor: Matthew Shirts
Chefe de Arte: Marco Aurélio Sismotto
Assessor Editorial: Fábio Pedersen Pancheri
Assistente de Arte: Maria Cristina Braga
Editoração Eletrônica: Verônica Naomi Kaibara e Estela A. S. Squaris
Secretário de Produção: Walmir Dionízio

Consultores (textos): *Marcelo Câmera, Marcelo Morales, Márcia Maresti Lima,*
Consultores (jogos): *Akira Suzuki, Fabiano Ricardo Ximenes, André Luis A. Cingano, Cássio Bloisi Oliveira,*
Consultores (fotos): *Fran Moreira, Antonio Rui*
Ilustrações: *Murilo Martins, Osnei, Wesllen da Silva, Ricardo Vivona, Donizeti Amorim da Silva*

MARKETING

Gerente: José Renato D. Aguiar
Gerente de Produto: Henri Zetune
Assistente de Marketing: Roberto Carnicelli
Propaganda e Promoção: Carlos Eduardo Guida, Ione Fabiano, Hiroko Sassaki

PUBLICIDADE

Diretor: Walter Thomé
Gerente: Paulo P. P. A. Prado
Supervisor: Antonio Cestaro
Coordenadora: Ane Shirley M. Ramos
Contatos: Fabiana F. do Amaral Kerr, Josy Peres
Marketing Publicitário: José Renato D. Aguiar

Diretora responsável: Iara Rodrigues

GAME POWER é uma publicação mensal da Editora Nova Cultural Ltda. **Redação e Correspondência:** Al. Min. Rocha Azevedo, 346 9º andar CEP 01410-901 - São Paulo, Brasil. **Telefones: Central de Atendimento:** (011) 851-3111; **Fax:** (011) 282-7003; **Telex:** (011) 31747; **Redação:** (011) 851-3644, ramal 255; Caixa Postal 9442 SP CEP 01051; **Publicidade:** (011) 851-3644, ramal 263.

Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A Distribuidora Nacional de Publicações. A/C Números Atrasados Caixa Postal Nº 2505 CEP 06053-990 Telefone: (011) 268-2522, ramal 213. Publicado em língua espanhola sob o nome de ***Videojuegos*** na Colômbia, Venezuela, Ecuador, América Central e EUA pela Editora Cinco S.A., Bogotá, D.E. Colômbia - Fax 212 0436

ISSN 0104-2017

BOMBA! BOMBA!! BOMBA!!!

Na mesma hora em que ***Gamepower*** começava a ser impressa, os meus amigos americanos estavam anunciando na Califórnia a maior notícia dos últimos tempos. Liguei lá na gráfica e gritei que nem editor americano, dos grandes: "PAREM AS MÁQUINAS!!" Bem, vocês estão sentados? É o seguinte, bros. A Nintendo fez um acordo com a Silicon Graphics para produzir arcades e consoles de videogames de 64 bits, com tecnologia MIPS RISC de microprocessadores, definição altíssima e tudo o mais de direito. Para quem não sabe o que é isso, explico. A Silicon Graphics vai botar o mesmo tipo de tecnologia que foi usada para criar os efeitos especiais dos filmes Parque dos Dinossauros e Exterminador do Futuro II em videogames. É pouco? Bem, vai estar nos arcades em 1994 e na sua casa em 1995. Querem mais? Vai custar apenas US$ 250, ou seja, o mesmo preço de um Super Nintendo no Brasil. Ainda não foi revelado o formato do software, mas não será CD. Por enquanto o novo console não tem nome. Silicon Graphics e Nintendo trabalham provisoriamente com o nome código de "project reality", ou "projeto realidade". Mais excellent impossível, bros.

A Nintendo chegou

Agora é para valer. A Playtronic, empresa que representa a Nintendo no Brasil, já está lançando os primeiros jogos e consoles "oficiais" no país. Segundo Eduardo Lara, diretorzão da nova empresa, serão 25 lançamentos de 16 bits até o Natal. Entre eles estão velhos e não tão velhos clássicos como *Zelda, F-Zero, SF2, Starfox, Formation Soccer 1* e outros. Isso sem mencionar o lançamento do console SNes. Os preços estarão na mesma faixa dos cobrados pela Tec Toy. Tudo com garantia e manual de instruções em português. Oito bits, só em 94.

Especificações do Projeto Realidade

Microprocessador 64-Bits Mips Risc

Relógio de 100 MHz

Cores 24 Bits (16777216 de cores diferentes), vídeo e áudio de alta resolução

Mais de 100.000 polígonos gerados por segundo

Mais de 100 MIPS (Milhões de instruções por segundo)

Mais de 100 MFLOPS (Milhões de operações de ponto flutuante)

Compatível com TV de alta definição

Bros, tá demais. Nintendo chegou pra arrepiar. Os caras tão falando sério. Prometem até Street Turbo dentro em breve. E já para o ano que vem, lançamentos simultâneos com os americanos. Os trópicos, pelo jeito, ficarão ainda mais quentes. **LM**

HandyVision.
O videogame que é uma viagem.

A DYNACOM VIAJOU. Ela colocou Joystick Turbo PAD e controle remoto num console chocante para fazer o **HandyVision**, o videogame de 3ª geração único do planeta. **HandyVision** aceita qualquer cartucho padrão Nintendo* (60/72 pinos), funciona com pilhas comuns, e transmite sem fios as imagens e sons alucinantes dos games para qualquer TV. **HandyVision** tem botão EJECT exclusivo para retirar os cartuchos, e você pode transportá-lo para qualquer lugar sem fazer operação desmonte. Além disso, **HandyVision** tem cores chocantes e custa em cruzeiros reais, não em dólares. **HandyVision.** Você não precisa mais viajar até o Japão para ter um videogame dessa categoria.

DYNACOM
A Dynacom é fera.

HandyVision

O VIDEOGAME QUE É UMA VIAGEM.

Aceita acessórios opcionais como Joystick para 2º Jogador e Pistola. Já vem com cabo RF e Baluns para ligação à TV. Pilhas não incluídas.

Marca registrada de terceiros não representada e sem vínculo comercial com a Dynacom. A Dynacom reserva-se o direito de alterar seus produtos sem prévio aviso ao consumidor.

Prá debulhar os games e tornar o seu videogame o máximo, o canal é a linha SUPER PRO. Design super ergonomico e um modelo certo pra cada tipo de console.

SUPER PRO: Compatível com Super Nintendo* é o modelo que além dos 6 botões de disparo independentes (A, B, X, Y, L e R) tem 6 chaves seletoras de turbo com 2 velocidades e chave de slow-motion.

SUPER PRO 2: Compatível com o Mega Drive* este é o modelo mais completo e avançado do mercado. Tem 4 botões de disparo (A, B, C e A+B), 2 botões laterais de disparo que podem ser programados (em A, B ou C), 3 chaves seletoras de turbo e auto-fire com 2 velocidades para os botões A, B e C além da chave seletora "SPEED" que permite mais 2 velocidades de turbos; chave seletora de slow-motion e botão de pause. O botão de disparo A+B tem as velocidades programadas através das chaves seletoras independentes.

SUPER PRO 3: Compatível com os videogames Phanton System*, VG 9000* e VG 8000*, Dynavision 2* e 3*, Hi Top Game*, Top System* e Handyvision*. Neste modelo você escolhe sua melhor configuração de jogo, tanto nos 4 botões de disparo (2A e 2B) dispostos deforma cruzada, como nas 4 chaves seletoras de turbo independentes com 2 velocidades para cada botão, 2 botões laterais com função de direcional L e R além das chaves seletoras de programação que possibilitam o uso deste joystick nos consoles acima. É só você programar e aí jogar inclusive nos videogames dos seus amigos.

DEBULHADOR DE GAMES

Chips do Brasil

À venda nos grandes magazines e lojas especializadas.
Vendas no Atacado tel: 264.0644

* MARCAS REGISTRADAS DE TERCEIROS